CD GAMES

A MEGOLDÁSOK KÖNYVE

VÉGIGJÁTSZÁSOK, TÉRKÉPEK, CHEATEK

Alone in the Dark 4
Anachronox
Evil Island
HL: Blue Shift
Operation Flashpoint
Diablo 2: Lords of Destruction
Emperor: Battle for Dune
Z: Steel Soldiers
Technomage

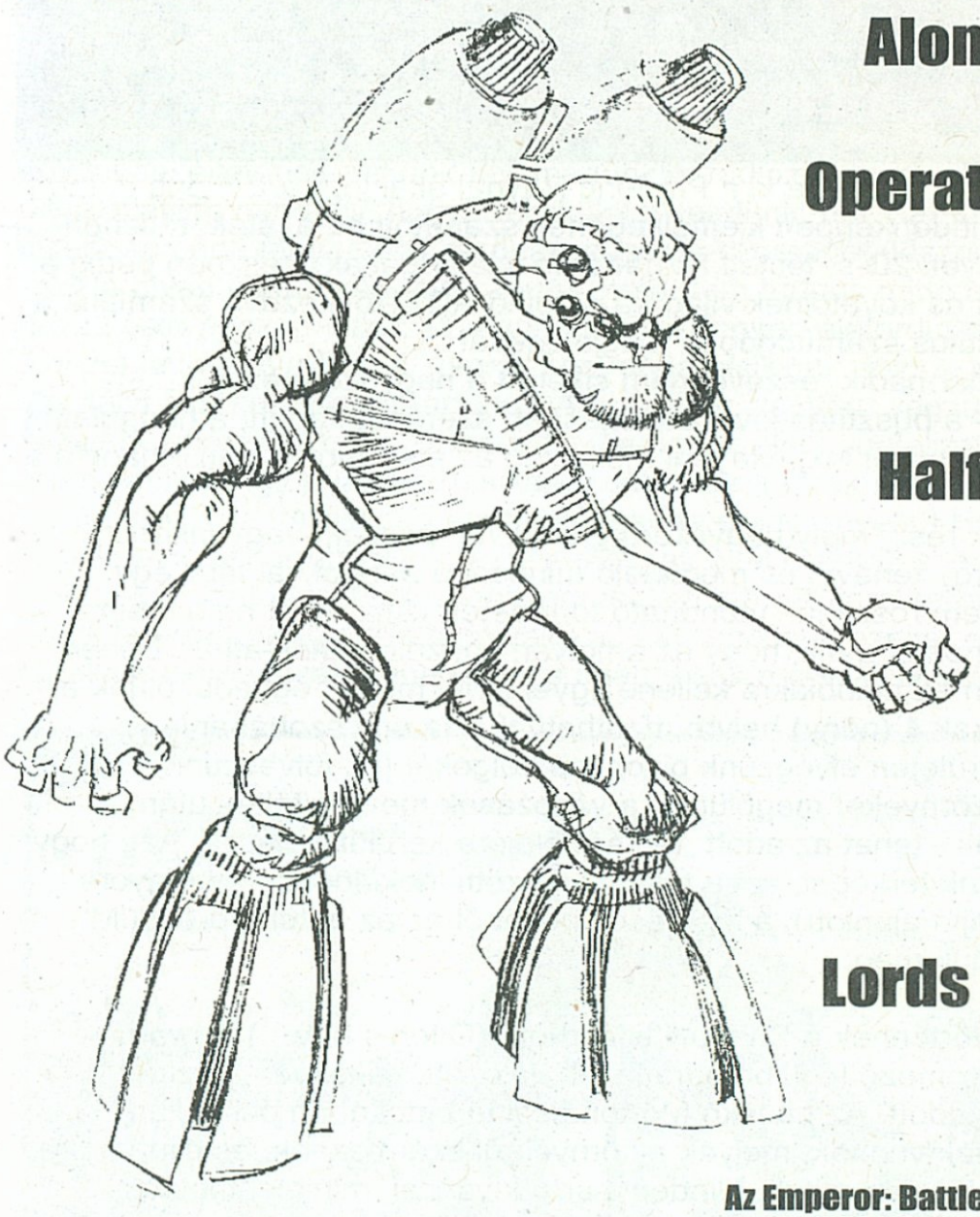
DIABLO
EXPANSION SET

- teljes végigjátszás
- fegyverek jellemzõi
- recepturák és mixek
- felszerelési tárgyak
- karakterek leírása

Alone in the Dark 4, HL: Blue Shift, Operation Flashpoint, Diablo 2: Lords of Destruction, Anachronox CD GAMES 2001/05

A MEGOLDÁSOK KÖNYVE

VÉGIGJÁTSZÁSOK, TÉRKÉPEK, CHEATEK



Alone in the Dark 4 2

Operation Flashpoint 24

Elõrejelzés 37

HalfLife: Blue Shift 38

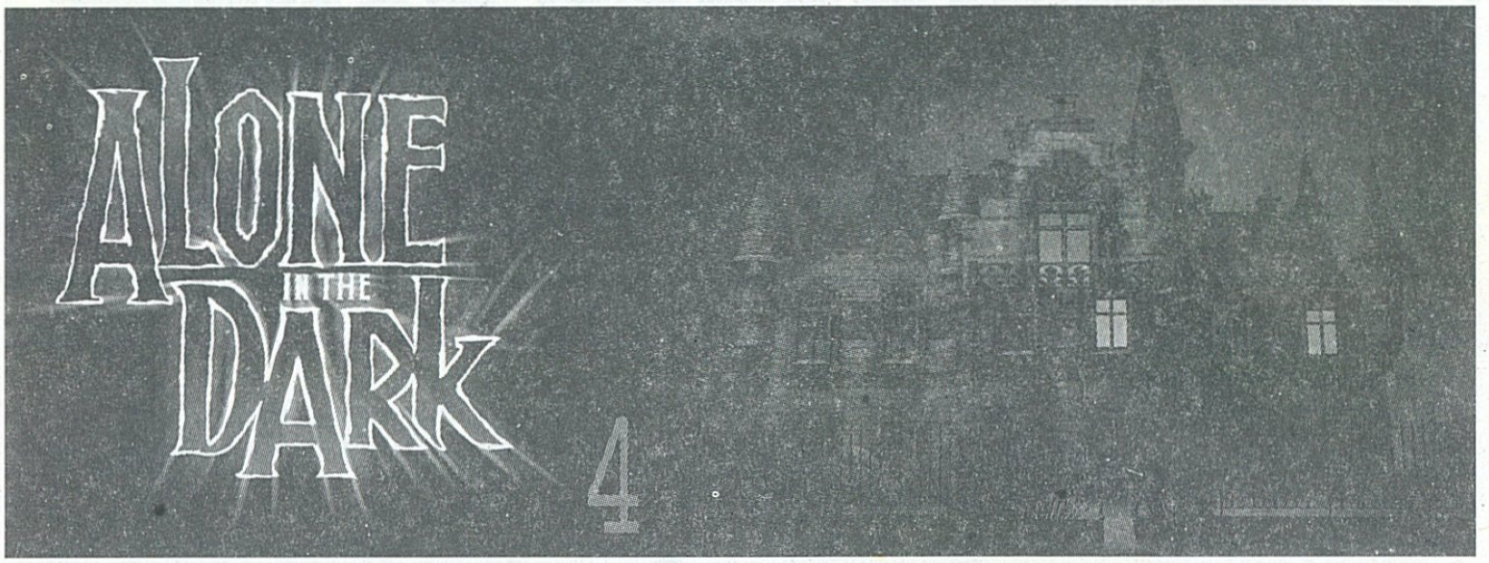
Technomage 48

Anachronox 60

Diablo II: Lords of Destruction 76

Az Emperor: Battle for Dune, a Fallout Tactics, az Evil Island és a Z: Steel Soldiers leírás helyhiány miatt a 2. CD-n kapott helyet.

A Megoldások Könyve a CD GAMES 2001/05-es számának melléklete, forgalomba hozni kizárólag a lappal együtt lehetséges.



Az Infogrames 1992-ben, majd' 10 éve adta ki a Frédéric Raynal által jegyzett Alone in the dark-ot. Az akkori mezőnyből mindenképpen kiemelkedőnek számított ez a játék, részben grafikája (3D-s szereplők, szörnyek 2D-s, festett fix háttéren szaladgáltak), részben pedig a története miatt. A H.P. Lovecraft és követőinek világára alapuló AITD-től kezdve számítjuk a „túlélő horror" (survival horror) stílus számítógépes megjelenését.

Az Alone második és harmadik részével nem sikerült a nagyszerű elődnyomdokaiba lépni – a pusztítás jóval erőteljesebb szerepet kapott, a hangulatról meg jobb, ha nem is beszélünk. (Raynal mellesleg az első Alone után elhagyta a céget…)

Most pedig itt a 4. rész, mely nagyszerű grafikával, pocsék (vagy inkább: idegesítő, zavaró) zenével és megfelelő minőségű hangokkal tálal egy határozottan nem rossznak mondható történetet. (Ami azért nem mentes a kliséktől.) Sajnos érződik, hogy ez amolyan konzolos játék-átirat. Éppen ezért, röviden az alábbiakra kellene figyelnünk, mialatt egyedül ülünk a sötétben: csak 4 (négy) helyre menthetünk. Ha egy szobában/egy térképnyi területen elvégzünk bizonyos dolgokat (pl. fölveszünk tárgyakat, szörnyeket megölünk), a változások mentés/töltés után elvesz(het)nek - tehát az adott „térkép" elejére kerülünk vissza. Azt, hogy épp mikor váltunk térképet, azt a töltések közötti időkülönbségből (gyors CD-ROM meghajtó ajánlott), a mentések nevéből és az automap-ből ('M' gomb) állapíthatjuk meg.

Háttértörténet

Különös dolgok történnek a Shadow Island-en. (Ötletes név…) Edward Carnby magánnyomozó legjobb barátja elhalálozott, miközben a sziget dolgai után kutakodott. Az ott lakó Morton család birtokában ősi indián kőtáblák vannak, melyek a környékről származnak, és csupa fura jel díszeleg rajtuk. Mindenki arra kíváncsi, mit jelenthetnek, valamint arra, hogy Obed Morton állítása - miszerint a régmúltban is éltek indiánok Amerikában – igaz-e.

Carnby elindul barátja (Charles Fiske) halálának körülményeit kinyomozni, míg egy hölgy, Aline Cedrac Ed-del egy gépen utazva a táblák tartalmát kívánja lefordítani. (E mellett apjának kiléte is érdekli, melyről úgy véli, hogy szintén az Árnyak Szigetén tudható meg.)

Repülés közben megfigyelhetjük, hogy a szereplők nem annyira távolba nézők (főleg Carnby), mint a korábbi játékokban (pl. Resident Evil-ek) azt megszokhattuk.
A gépük persze viharba keveredik, így hőseink kénytelenek ejtőernyős támadást végrehajtani a szigeten. Különböző helyeken landolnak, aggódó arcukat szemlélve választhatunk kettejük közül.

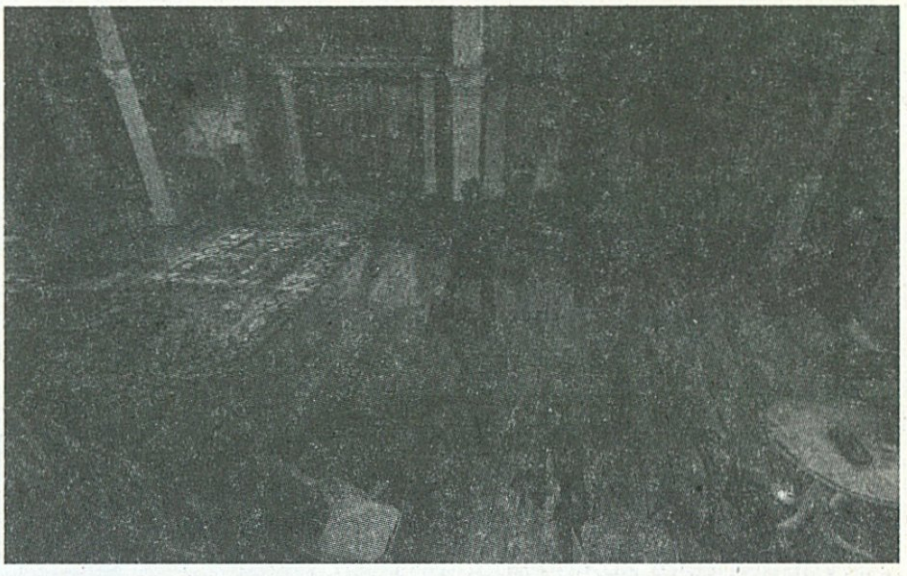
A karakterek és pár jó tanács
Edward Carnby, 33 éves magánnyomozó. (Ugyanez a név szerepelt az AITD 1-ben is.) Előnye, hogy alapban fegyverrel indul. Vele sokat kell majd harcolnunk, de kevesebb gondolkodással elérhetjük végső célunkat. Kinézetre kb. egy Vampire – The Masquerade szerepjáték és egy misztériumsorozat főszereplőjének keveréke.
Aline Cedrac, 27 éves antropológus. Nincsen semmilyen támadó eszköze, kezdetben sebezhető. Eléggé Lara Croftosra lett véve a figurája, ez szerintem mindenképpen negatívum, valami eredeti jobb lett volna. Némelyik falon mászkálhatunk vele. Emellett okos is, és vele általában nekünk kell magunktól rádiózgatnunk. (Ha beszélni akarunk Carnbyval.) Gyakorlatilag mindegy, hogy melyikükkel kezdünk, bár Carnby tűnik az alapkarakternek. Rá különösen érvényes, hogy az összes gyógy-csomagot, lőszert, fegyvert találjuk meg, vegyük fel. Ha olyan töltényekre bukkanunk, amit nem tudunk mibe betárazni, gyaníthatjuk, hogy a hozzá való puska mellett elhaladtunk. Ez könnyen előfordulhat, mert a keresés némiképp rosszul lett megvalósítva. (Nehézkes, néha elsiklunk dolgok felett, főleg ha egy nagyobb mordályt is a kezünkben tartunk.) A szörnyek irtásakor vegyük figyelembe, hogy olyan helyeket is létrehoztak a kedves programozók, ahol végtelen számban újrageneralódnak aranyoskáink, így gyakran hasztalan dolog a rút förtelmekkel végezni. (Az újjászületésüket az adott szintre történő ismételt belépésünk eredményezi.) Ha nem akarunk folyton rémüldözni, akkor ügyeljünk az események által kiváltott szörnymegjelenésekre. (Részcélok elérésekor, fontos kulcsok megszerzésekor, stb.) A karakterek a jegyzetfüzeteikbe írják gondolataikat, az aktuális tennivalókat. Olvasgassuk ezeket előszeretettel.
Az állásmentés sajátos megoldása miatt (csak a charm of saving nevű, korlátozott

mennyiségű tárgy használatával lehetséges) vállaljunk az átlagnál egy picivel nagyobb kockázatot - de ne sokkal, ugyanis akad egy pár charm a játékban.
Tájékozódásunkat segíti az automap, főleg a labirintus-szerű helyeken, ahol a nehezen átlátható hely a térképen leegyszerűsödik.
Figyelem! A történetben sehol sem feliratozzák a szereplők szövegelését. Ezért a lényeges párbeszédekre nagyon figyeljünk oda, hiszen a teljes történetet hely hiánya miatt nem áll módomban leírni.

Az Edward Carnby-változat

A Morton-házon kívül érünk földet. Az erdőből rögtön a villa felé vegyük az irányt. (Forduljunk jobbra, majd menjünk végig az úton. Átlapozhatjuk Fiske jegyzeteit. Arra gyanakszik, hogy egy '46-os magyar(!) (időközben milliárdossá vált kormányügynök + stb.) emigráns akar az itteniektől valamit. Ő az introbeli kopasz, Christopher Lamb.) Bemenni még nem tudunk, ám balra egy építményben egy haldokló emberre bukkanhatunk. (Vérnyomok vezetnek hozzá.) Átruházza ránk a külső kapu kulcsát. Ha beszélgetésünk után magára hagyjuk, kisvártatva lövések hasítanak az éjbe, s visszatérve hozzá már csak a hűlt helyét találjuk. Egy doboz magnéziumos töltényt vehetünk fel kissé arrébb. A kiegészítőket legközelebb zárójelezve említem csak, hiszen jelenlétük mellékes. Pl.: (+1 lőszer). A szám a tárgyra vonatkozik, tehát +1 lőszer egyenlő 1 doboznyi tölténnyel. Hamarosan, amint a lépcsőt megmásztuk, kutyák támadnak ránk, majd az őket is ritkító, hosszú végtagú szörnyetegek. Ezért a felmenetelt megelőzően a bal oldali rácsos kapun lépjünk be, és nézzünk körül (+2 lőszer). Egy szobros, nyitott kerthelyiségben ér véget ez a rövid szakasz (+1 gyógy-csomag). Immáron felvértezve a kutyák támadása ellen, caplassunk fölfelé. Már itt megtanulhatjuk a futás hasznosságát. (Bár a rotik nem jelentenek nagy kihívást kétcsövű revolverünknek, és ők nem is termelődnek újra.) Szintén a program sajátossága, hogy – amint elszaladunk (némi kerülgetés után) egy lépcsőnyivel feljebb – a következő részen (térképen) nem üldöznek tovább. Nem nyugodhatunk azonban meg, mert a fentebb említett hosszú végtagú (meg tarajos) szörnyek nekünk ugranak. (Miután elhaladtunk a ház bejárati lépcsője előtt.) Rohanjunk tovább, majd balra fordulva le a pár foknyi lépcsőn, így a csatornához vezető rácsos kapuhoz érkezünk.

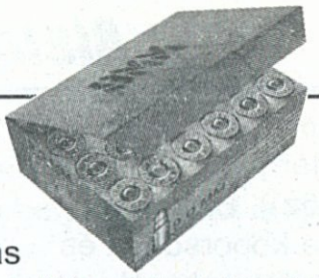
A víz még elárasztja a lejáratot, de a szomszédos kerék megforgatása után lemehetünk. Némi irányított mászkálás (egy utat követünk végig) következik, majd egy nagyobb térségbe érünk, ahol egy vízi iszonyat tanyázik. Végezzünk vele, mert ha menekülünk, a kijáratnál mindig lehúz a vízbe, és újra meg újra a medencéje közepén kötünk ki. A csatornából nemsokára kijutunk, egy rács zárja el ugyanis előlünk a „zöld lé hazáját". Ezzel egy időben viszont ki tudunk kecmeregni, a bal oldalon. Itt csillog kékes fénnyel az első felvehető charm of saving. Mindenki megítélheti, hogy mennyit mentett eddig, mert a továbbiakban is hasonló gyakorisággal (azért valamivel ritkábban) nyílik alkalmunk mentés-medálokat beszereznünk. (Én itt kb. 1 mentésnél tartottam.) Ajtó, majd pár lépcsőfok után (Carnbynak) balra elnézve fölszerelkezhetünk (+1 háromcsövű puska, +1 gyógy-



csomag, +1 revolver töltény, +1 foszforos töltény (ez kell a háromcsvűhöz)). Ezek után lépjünk oda a koporsóhoz és nyissuk fel. A látomásunk után egy kulcsot találunk. Az EXAMINE parancsot kulcsokra használva gyakran megadja a program, hogy melyik épületrészbe juthatunk be vele. (Jelen esetben, pl. B CELLAR., azaz egy ajtóval arrébb lépve kell használni.) Ugyan mehetnénk még balra, de csak egy zárt fémajtót, illetve ismét balra fordulva üres ládákat és egy egyelőre kinyithatatlan csapóajtót fedeznénk fel. Ezért célszerű a kulcsot használva tovább indulni. Aztán rögtön vidámkodhatunk is egy sort: bejutottunk a házba!

A Morton-villa központi terme

Aline átszól nekünk a rádión, hogy jöjjünk már, mert elég furcsa ez a hely. (Ja, persze, ő a tetőn ért „földet", most onnan vágja át magát a szörnyhordákon.) Jól térképezzük fel azt a termet (hall/lobbi/akármi) ahol most állunk (a térképen a célzás gombbal tudunk a ház szintjei között váltogatni), ez lesz az egyik leglátogatottabb helyiség a játék folyamán. Rögtön mellettünk egy mellszobor figyeli a történéseket. Toljuk arrébb! (A „tolás" hadművelet az akciógomb+"kurzor fel"-lel lehetséges, és néha nagyon nem akar összejönni; nincs túl jól megoldva.) A tükörben a hátoldalán bevésve „HM" feliratot látunk. Sajnos a tologatás előtt még egy villanyleoltós hosszúkarút is meg kell békítenünk a sorsával. (Javasolt a háromcsövű mindentlövő használata.) A fényeket a túloldalon, a kétszárnyas, zárt ajtó mellett föllelhető kapcsolóval kelthetjük ismét életre. Jegyezzük meg a kinézetét: az összes villanykapcsoló így fest! A szoborhoz visszatérve: vizsgáljuk meg, majd forgassuk be az ábrázolt alak nevének monogramját (HM). Ő Howard Morton, Obed apja. Egy festményre közelít a kamera: valami feltárult ott. Közben azért törődjünk szegény Aline-nal is, őt is az emeleten keresztül érhetjük el. A portrét is ott nézhetjük meg közelebbről, három társával egyetemben. Mindegyiknek kékesen világít az alja. (Azaz rejt valamit.) A jobb oldali elegáns úriember képe egy kicsi, rozsdás kulcsot, a második szint nyugati szárnyába. (A felirat szerint; valójában a padláson kell majd.) Toljuk el a szekrényt jobbról balra. Odabenn végre találkozunk Aline-nal, aki levette kabátját a sok borzalom láttán. Kitart amellett, hogy neki is, meg nekünk is a saját dolgunkat kell végeznünk, egymást segítve. Így most fölsegítjük egy csapóajtóhoz. Amint távozott, a bal oldali fiókos szekrényt sasoljuk meg. Egy diktafont és egy stilizált táncost formázó szobrot (acrobat statue) pakolhatunk el. A diktafonon egy idézési szöveg hallható, később erre még szükségünk lesz. A kevéssé érthető hang egy szertartásról beszél, melyet a szigeten lévő, kört alkotó misztikus kövek között kell végrehajtani. Sajnos a szövegelést nem lehet megszakítani, ráadásul iszonyat hosszú ahhoz, hogy többször meghallgathassuk. Megjegyezném, hogy nem a tárgyak

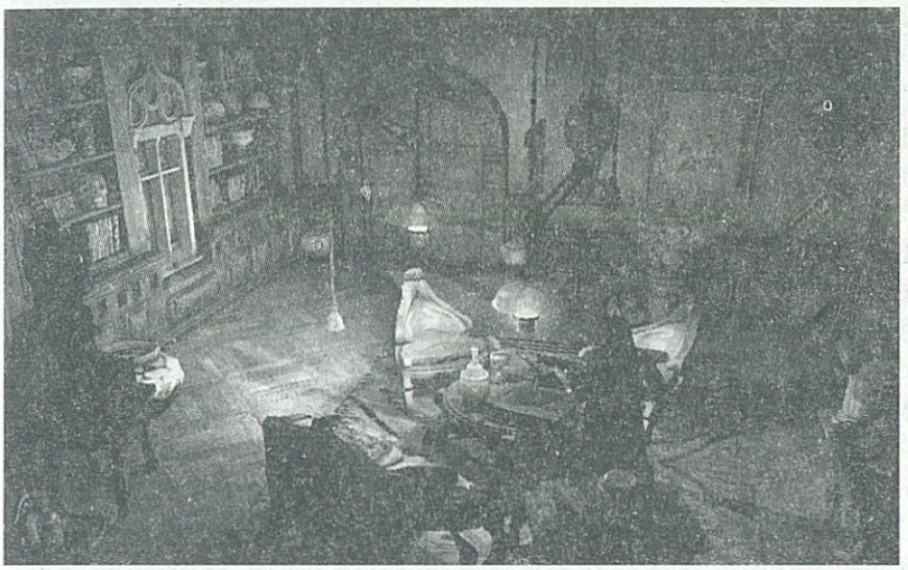


között találjuk majd meg később, hanem a „dokumentumok" menüben, ahol az összes újságot, feljegyzést, satöbbit elraktározzuk. A helyszínekről ezek az iratok nem tűnnek el! A tükrön keresztül lejuthatunk (hosszas kutyagolás után) egy zárt ajtóhoz, melyet nem fogunk tudni nyílásra bírni. Legfeljebb a kémlelőnyíláson keresztül konstatálhatjuk, hogy egy rádiószoba lehet odaát. Viszont a közelben pihen egy charm of saving. Ha visszataláltunk, még nézzük meg a könyvespolcot (kép egy indiánról) és az éjjeli szekrényt. (Alan Morton napója…) Ki az az Alan Morton? Kiderül, hogy Obed ikertestvére, a leggonoszabb Morton: megölte apjukat, Howard-ot. Obed, aki eddig Alan-nel konspirált, látva testvére kegyetlenségét és tébolyát, elárulta. Így most őt is kísérleteihez akarja fölhasználni.

A földszint földerítése

A központi termen keresztül, a lépcső mögötti kétszárnyú ajtón lépjünk ki. Edenshaw köszönt bennünket, a család kertésze, egy indián. Ő egy őrző, az abkanisok utolsója, aki megváltóként kezeli Carnbyt. Meg kell akadályoznunk Morton professzort tettének véghezvitelében. Egy charm of saving-gel ajándékoz meg minket, és szól a könyvtárról, ahol megtudhatjuk az események hátterét. Induljunk el arrafelé, amerről Edenshaw jött. Kapcsoljuk fel a villanyt (a szobor melletti gombbal.) Két zárt ajtó (mindkettő a könyvtárba nyílik), és egy harmadik, nyitható található még ezen a folyosó részen. (Közben sikítás, lövések.) A harmadik ajtón át egy sötét folyosóra jutunk, azonnal tüzeljünk, ha lehet, a háromcsövűvel. Két csúnya (újratermelődő) zombi itt keresi elveszett egyensúlyérzékét. Az első, Carnbynak jobbra eső ajtón fussunk be. (Van még egy, de ahhoz kulcsra lenne szükségünk.) Villany fel, a bikafej felé induljunk, majd vizsgáljuk meg a szekrényt (+1 gyógycsomag). A közeli ajtó a főterembe vezet, egyelőre hagyjuk. Megcsodálhatjuk a köveket ábrázoló képet, elolvashatjuk a Science Obeddel foglalkozó számát. Obed állítását az ősi indiánokról senki sem hiszi el. Arrébb az asztalon egy kulacs (flask), megint arrébb Obed naplója olvasható (inkább a dolgok tudományos oldaláról közelíti meg a sötétséggel kapcsolatos témákat; megemlíti, hogy a rituáléjukat egy adott napon lehet csak elvégezni; később szörnyülködik a borzalmakon és visszakozik). A könyvek között az indiánokról olvashatunk (úgy tűnik, az egész abkanis kultúra a fény világának őrzésére hivatott, a sötétség világának erőivel szemben), majd Richard Morton végrendelete érdemel némi figyelmet (az asztalon). Ez utóbbi irat nagyon fontos, mert az elvetemült Richard, aki „új emberiséget" akart létrehozni, és aki szerint vétek, hogy a sötétség világával eddig az emberek nem vették fel a kapcsolatot, itt adja meg a kulcsot a könyvtári rejtvényhez. A sarokban, a ládákon egy feszítővas (crowbar) pihen, mellette pedig egy vízzel teli váza várja, hogy a kulacsunkat megtölthessük tartalmával. Ajánlatos nem a 2 szerencsétlen zombi felé távozni, hanem vissza a főterembe. Innen pedig - ismét a lépcső mögötti ajtón át - a folyosóra érünk. Ezúttal viszont az ellenkező irányban kezdjük el az óvatos lépkedést, és rögtön az első ajtón nyissunk be. Egy zombi, majd a mellette lévő ajtó legyen a célpontunk. Vigyázat! A sötét dolgozószobában alattomos, apró lények támadnak ránk. Vagy a revolverrel intézzük el őket (használjuk egyszerre a célzás és a nézelődés (free look) gombokat), vagy igyekezzünk minél gyorsabban elkövetni ezeket a tetteket: a hajó makettjén használjuk a vízzel teli flaskánkat. A megfelelő

festmény, a fagyos északot megjáró felfedezőt ábrázoló, megjelenik, s bár látványos hatást nem tapasztalunk, a főteremben ismét lesz majd mit megnéznünk. Fölvehető még egy charm of saving, egy fotó (a hajó + a flaska) és egy farkas fejet formázó maszk. A középső asztalon lőszerek sorakoznak (+1 revolver golyó, +1 foszforos). Kilépve 3 zombi próbálja megosztani velünk mondandóját, ha elhallgattattuk őket, még bekukkanthatunk a folyosó végére (+1 gyógy-csomag). A kiinduló folyosónkra (ahol az indiánnal beszéltünk) visszatévelyegve haladjunk el a lépcső, majd egy újabb ajtó mellett (+1 foszforos lövedék). Ezt az „újabb ajtót" nyissuk is ki. Nocsak, egy csigalépcső, mely a padlásra vezet!



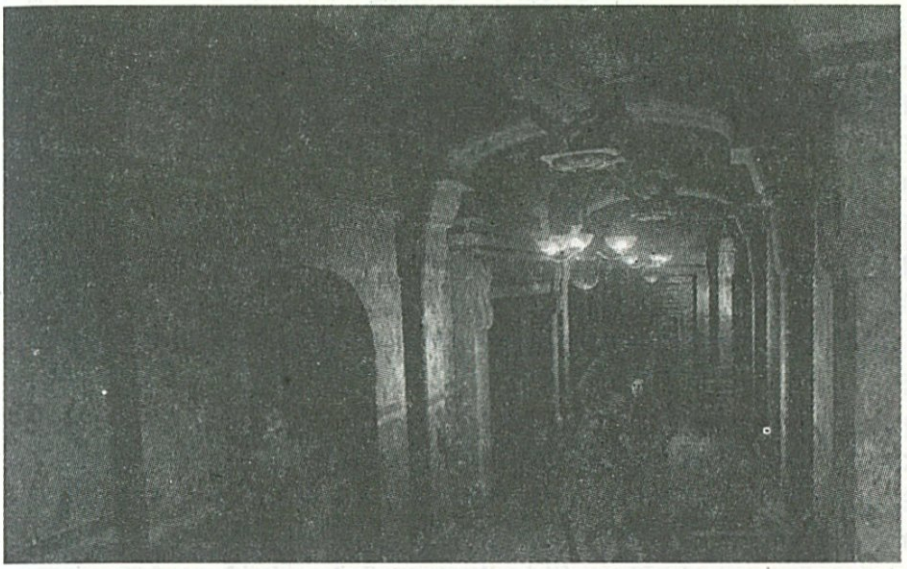
A padlás

Rögtön egy újabb fegyverhez jutunk, egy gránátvető (grenade launcher) képében. Alig fogjuk használni (krónikus töltényhiány miatt), viszont elég nagyot sebez. A rádiót ezúttal Carnby kapja elő (magától). Aline szót ejt a padlás padlójának egy részéről, mely üreges (recsegő hangot ad, ha rálépünk), és feltehetően valami rejlik alatta, továbbá megkapjuk a játék végéig szóló, valós küldetésünket (azon kívül persze, hogy „élj túl!"): hét, állatot formázó szobrot kell Edenshaw számára fölkutatnunk, hogy a sámán egy rituálét elvégezhessen, mellyel száműzi / nem engedi átjönni a gonoszt. Nosza, fogjunk hozzá! A zárt ajtót a rozsdás kis kulcsunkkal nyithatjuk, s ily' módon behatolhatunk az unszimpatikus padlás részbe. Itt „nyivákolók" vetik ránk magukat. A lámpa fénye is távol tartja őket, de le is puffogtathatjuk a nem túl méretes, vicces külsejű lényeket. Rögtön ebben a helyiségben foszforos lőszer, öngyújtó lelhető fel. Az egyetlen kijárat egy apró folyosón át egy újabb szobába vezet, ahol lepellel takarták le az egyik bútordarabot. Mellette a lezárt (sealed up) ajtóval nem tudunk mit kezdeni. (Egyik ilyen „sealed up"-os ajtóval sem lehet mit kezdeni…) Így balra, az átjárón keresztül keresgélhetnénk, de a padló nyekergése munkára szólít: itt bizony valami tényleg lehet a deszkák alatt. Tehát támadás a feszítővassal, a feltáruló nyílásban 2 kulcs (első emeleti iroda, 2. szint, keleti szárny) rejlik. Egy ideig még egyetlen irányba mehetünk csak (amerre vezet az „út"), ám egy lezárt ajtó rögtön padlásfeltáró énünk kedvét szegi. No sebaj, a képernyőn lefelé (ha minden igaz, épp egy hm… gyógyszeres szekrény? előtt állunk, na ezzel szemben) bújik meg egy ajtó. Mellette limlomok, áthaladva rajta pedig egy rakás… pók! A csúnya kis rémségeket észrevehetjük, tudniillik a padló véres tájékai fölé telepedtek, és amint alájuk érünk, megpróbálnak fölfalni bennünket. Meglehetősen megalomán terv hozzájuk hasonló alantas kis jószágoktól. Pár lépés után (közben: +1 revolver golyó, +1 foszforos lőszer) jön is az első, majd a második - ezúttal vérnyom nélkül. A harmadiknak kilátszanak a rágószervei, ezért fölfelé célozva levadászhatjuk. Egy gyertyához érünk eddigre, melyet az öngyújtóval üzembe is helyezhetünk. Erre Carnby észreveszi, hogy légfuvallat érkezik a falból, így hát nem marad más választásunk, mint a feszítővassal közelebbről is megnézni a forrást. Arra a folyosóra jutunk, ahonnan gyakorlatilag Aline indult. A villanykapcsolóval megölhetjük a nyivákolókat,

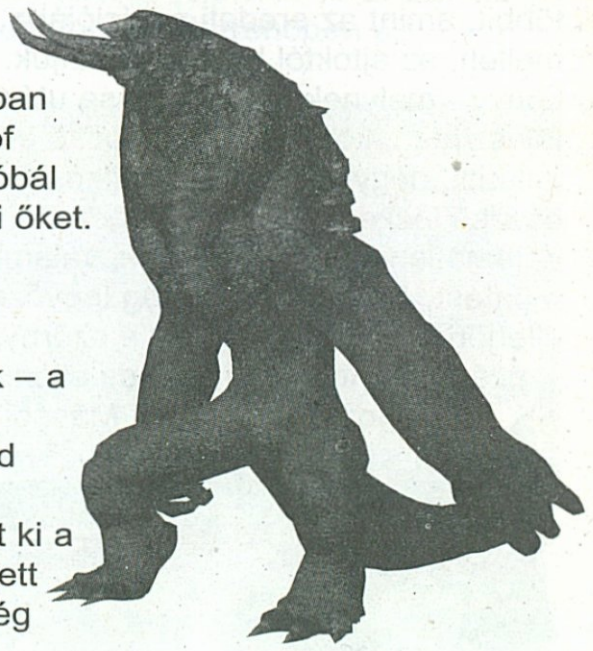
ez - ha az elágazásban balra fordulunk - a folyosó végén, egy zárt ajtó mellett van. Ha jobbra nézünk (+1 gyógy-csomag), egy ajtó mögött Howard Morton idős feleségére bukkanunk. Az ágyban fekvő asszony panaszkodása után (közben elejti, hogy Obed múlt héten segítséget kért valakitől, meg hogy gyújtsuk fel a könyvtárat…) hagyjuk el a szobát. A villanykapcsoló melletti ajtót a rejtekhelyes kulcsaink egyikével nyissuk ki, majd szaladjunk le a lépcsőn. Az első „kivezető" ajtón lépjünk is ki.

Az emelet

Aline szól át, hogy rájött, hogy Alan Morton a főgoni ebben az egészben. Alan génmanipulációkat folytat a sötétség világának teremtményein! A társalgást Carnby szakítja meg: egy tarajos jelenik meg, ha ügyesek vagyunk, a jobb oldali ajtón még épp be tudunk ugrani előle. Na nem mintha itt megnyugvást találnánk. Amint szokásos kutakodásunknak nekilátnánk, egy villanás keretében egy rakás zombi képe jelenik meg. Szerencsére csak a képük. Az íróasztalon Alan újabb könyve részletezi a kísérleteket. Kifejti, hogy a szörnyek inkább ásványokra hasonlítanak felépítésük szempontjából, szaporodásukat figyelembe véve a baktériumokhoz lehet őket mérni, és persze emberi testekre lesz szüksége, hogy újabb lényeket gyártson. Hiszen az első fia már készen van – a saját apja az. A fiókokat a másik rejtekhelyes kulcs nyitja, bennük egy félbetépett fotó és a könyvtár kulcsa fekszik. Mielőtt elhagynánk a szobát, az ajtó mellett ráakadhatunk egy gyógy-csomagra. A kinti folyosón egészen a T elágazásig rohanhatunk, itt jobbra fordulva a dupla ajtón távozzunk. Ideje fölvenni a sarki kutató portréja által rejtett kulcsot. (A szokásos szörnytámadást ezúttal az ide alapból lehelyezett tarajos-hosszú lábú egyedek intézik ellenünk.) Ha megvan a kulcs, térjünk vissza a nagyon sötét folyosóra, és lépjünk egy ajtóval előrébb. (Még egy letelepített szörny legyilkolása után.) Ne ijedjünk meg, itt egy kis csapda várja aktiválóit: az ágy alól előbukkan egy csápos rémség. Küldjük meg pl. egy gránáttal; a lényeg, hogy a felette lévő lámpás rápottyanjon, így a lény tüzet fogjon. Ha elégett, zsebeljük be a jutalmunkat. (Egy jelzőpisztoly és 3 foszforos lőszer. Ja, a jelzőpisztoly rakétákkal jelez…) A gyertyatartó mellett egy charm of saving garantálja létbiztonságunkat, míg a spanyolfal mögött semmi sincs. Ha kijöttünk, világítsuk meg a folyosót a szomszédos kapcsolóval.

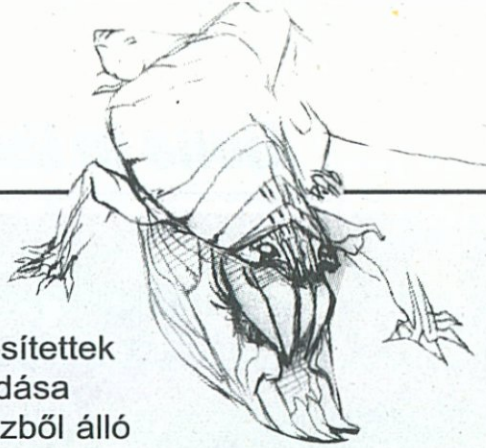


Térjünk vissza a földszinti főterembe, majd a „kétzombis" folyosóra. (Legegyszerűbb a főteremből nyíló ajtón át.) Akad még itt egy eleddig ki nem nyitott ajtó, melyhez a - zombik elől elfutva – könnyen odaérhetünk. Most már nálunk van a kulcsa is (ground floor E). Amint beléptünk, lőjünk is! Egy tarajos veti ránk magát. Nem olyan nagy katasztrófa ha megcincál minket, a szekrényen a gyógy-csomag). A székek által közrefogott asztalkán kulcs lapul, és hogy teljes legyen az örömünk, a bagoly szobor is rejt egyet (steel key). Megszerzéséhez a farkas-maszkot rá kell erőltetni szárnyas barátunk fejére. Bár az egyik kulcs ide, a földszintre „szól", valójában az emeletre visz vissza bennünket (a vörös posztós lépcsőkön keresztül). Így legegyszerűbb, ha a zombikat megkerülve a főteremből lépünk ismét az elsőre. Haladjunk végig a folyosón, egyszer sem kalandozva el valamelyik ajtó vagy a leágazás láttán, és meglehetősen nagy számú kanyart követően elérkezünk az „acél kulcs ajtajához". Belépve rögtön nyekeregni kezd egy nyivákoló. Nincs sok esélye, ugyanis fényérzékenységét kihasználva azonnal ráugorhatunk a mellettünk tíz centire fekvő villanykapcsolóra. Keresgélésünk eredményeképpen a félbetépett fotó hiányzó részével és Judas De Certo Richard Mortonnak írt levelével bővül a tárgylistánk. Utóbbi levél a démoni figurától érkezett, aki beárnyékolta a Mortonok történelmét, és aki – úgy tűnik – vérrel kötött egyezménnyel biztosította maga számára azok lojalitását. Az ágy melletti irattöredékből rájöhetünk, hogy Obed szobájában vagyunk. A múlt kísért mindenhol. Két részből összeállított fényképünk hátulját megfigyelve megvilágosodnak előttünk Alan korábbi szavai, melyeket naplójának szentelt. „A fényképrészletem hátulján lévő szám NEM a könyvtárhoz szükséges kód." De a két részlet együtt már az! Obed, aki az irat alapján kedvelte Edenshaw-t, ismét tanújelét adja, hogy onnantól kezdve, hogy Alan meggyilkolta apjukat (tíz évvel ezelőtt), már nem szövetségese testvérének. A szerény könyvespolc által dominált sarokban felvehetünk némi utánpótlást (foszforos lövedék, charm of saving) és Obed kulcsát a könyvtárhoz. Három zombi próbál odakinn, éppen a hörgős jelenetüket, ha lehet, kerüljük ki őket. Szükségünk lesz a lőszerre…



A könyvtár

Rövid videó bejátszást követően Aline-nal társaloghatunk – a rádión keresztül. Sok értelmeset nem tudunk meg. Az itt fellelhető dolgok: Jeremy Morton naplója, a Morton család története (49 oldal). Jeremy Obedék nagyapja. A „jófiúk" táborába tartozott, fénnyel működő fegyvereket fejlesztett ki a sötétség lényei ellen. Leírja, hogy DeCerto szobrokat rejtett el a kőkörnél, elbeszéli Alan terveit is (a fény és a sötétség



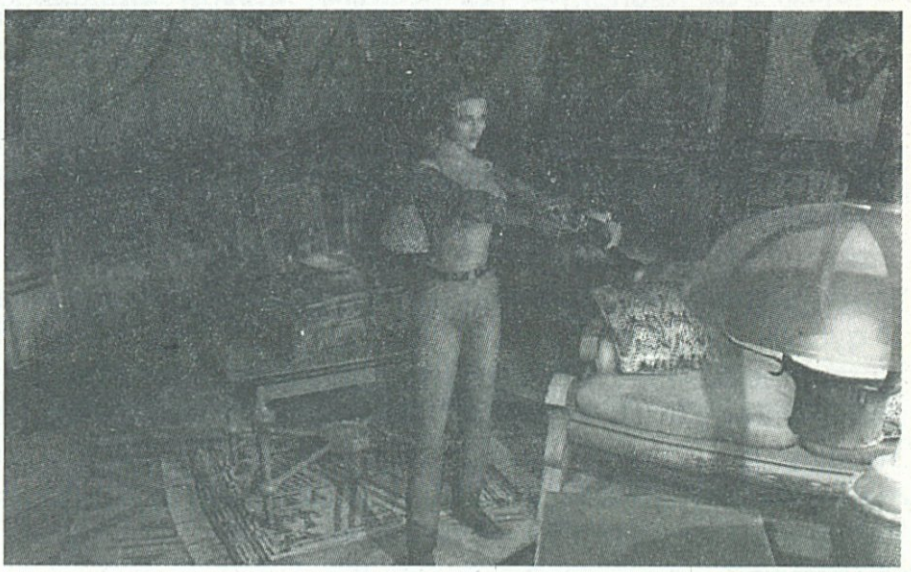
világának (újra?)egyesítése). Ha kíváncsiságunk csillapodott, fussunk föl az emeletre (útközben, az első fordulóban markoljunk fel egy doboz jelzőrakétát), ahol egy világoskék szerkezetet erősítettek a korlátra. Ez az első könyvtári rejtvény. A megoldása azonban a kezünkben van: nézzük meg a két részből álló fénykép hátulját, a darabok egyesítésére a COMBINE parancsot használjuk: 1408+2518. Az annyi, mint 3926. Üssük be ezt a számot a kék szerkezetbe. Föltárul egy titkos ajtó, mely mögött apró helyiség húzódik. Illesszük az acrobat szobrot a többi hasonló tetejére, mire a falon egy újabb kódtábla jelenik meg, egy abkanis szobor (bölény) kíséretében. A bal oldali polcon pedig egy tekercsen Jeremy hagyott üzenetet, tükörírással. A jelentése: a portrékhoz a rajtuk lévők születési dátuma jelenti a kulcsot. Tegyük el a teleszkópot is, a kód megszerzéséhez elengedhetetlen. (A kódtábla megfejtése 1692. Ha nem akarjuk beütni a számot, a lámpa bekapcsoló gombjával távolodhatunk el a fejtörőtől.) A bepötyögtetendő számsor megszerzéséhez ki kell mennünk a tetőre. Az emeleten egy szárnyas lény rendez jelenetet. Vele majd később számolunk. Odakinn induljunk el (Carnbynak) jobbra, végig a párkányon. (Kutyaszerű dögök nehezítik dolgunkat.) A toronyszobában helyezzük a teleszkópot az ablak melletti tartójára, és pillantsunk vele át az erődre. A jobb felső sarokban, egy rácsos ablakra kell ráközelítenünk, majd leolvasnunk az 1692-t. A lámpakapcsoló gombbal léphetünk ki a teleszkópozásból. Ekkor azonban Carnby magától is végignézi a terepet, s a rácsok mögött észreveszi a bebörtönzött Obedet. Kifelé menet (egy charm of saving a bal alsó sarokban!) Aline rádiózik át, közli, hogy úgy hiszi, Obed az apja. Főképp ezért jött hát a szigetre. Majd bontja a vonalat, mert kisebb gondjai akadtak. Menjünk vissza a könyvtárba, de mentsünk egy állást, amint beléptünk oda. Hamarosan érkezik ugyanis a szárnyas lény, és ő lesz a játékban a legkeményebb ellenfelünk. Előtte azonban még be kell nyomkodnunk – Richard Morton végakarata alapján – 4 könyvet, melyek a fényt és a sötétséget szimbolizálják. (És azok, akik becsületesek voltak és nem írták még be az 1692-t, most tegyék meg. Kulcs Jeremy portréjához.) Az elsőt rögtön itt, a legfelső szinten, a sarokban. Innen le is tekinthetünk, hogy a könyvtárról egy felülnézeti képet kapjunk. A második és harmadik könyvet lent kell a falba nyomnunk. Ha a sorrendet elrontjuk, a program jelzi ezt, azáltal, hogy megmutatja a többit, amint az eredeti pozíciójába ugrik vissza. A második könyvet a nagy szörnyszobor mellett, az ajtóktól balra találhatjuk. (Jobbra, ha épp lépünk be a helyiségbe.) A harmadik könyv - melynek megnyomása után néhány másodperccel támad a rémség - pedig a földszinten, közvetlenül a lépcső előtt tanyázik. Én úgy öltem le a vízköpőre emlékeztető valamit, hogy bementem a titkos szobába (mentettem), majd visszajöttem, és majdnem az összes lőszeremet beleengedtem. A neten olvastam, hogy többeknek ennél a módszernél halhatatlanná vált ellenfelük, valamilyen titokzatos ok miatt. Ezért tartsuk meg az előző mentést, úgy próbáljuk meg legyőzni a szárnyas rettenetet. Figyelem! Folyamatosan ellenőrizzük, hogy Carnby a szörny felé néz-e, amikor tüzel. Mivel az a levegőben repked, ezért nyomozónk hajlamos ellőni alatta. Használjuk a célzás gombot az újrapozícionáláshoz! Másodjára könnyebben végeztem vele, valószínűleg a titkos szobába bújás – valamilyen programhiba miatt – megsokszorozza az életerejét. A negyedik könyv a legfelső szinten csillog kékesen. (Richard végrendelete alapján is megtalálható; a csillogás elég esetleges.) Benyomását

követően az egyik portré ismét „életre kel" (Richardé). Látogassuk meg. Ha lehet, azon az ajtón távozzunk a könyvtárból, ahol bejöttünk (zombik miatt). Richard képét megvizsgálva egy bronzkulcsot, és figyelem! egy plazmaágyút kapunk. (Méretre mondjuk inkább puskára emlékeztet.) A porral oltó készülék hangjával operáló szerkezet közelre hat, de az eddigi legerősebb fegyverünk. Végül a Jeremy-Edenshaw kettőst ábrázoló festményt is lessük meg. Nyereményünk egy fémlapocska, mely a temetőkapu kódját mutatja. Ennek felvételével egy időben minden kép alatt föltárul egy kódlap. Mindegyik helyre négy számjegyet kell beütnünk – a születési dátumokat. Ezek (balról jobbra): 1852, 1874, 1899 és 1931. (Richard, Archibald, Jeremy és Howard.) Odalenn az asztali óra halkan kinyílik műveletünk hatására, és máris megszereztük a villa bejárati kulcsát! Hagyjuk is el a pokoli helyet, bár sajnos a szigeten még akad bőven tennivalónk. Gondolom nem kell elmondanom, melyik ajtón távozzunk...

A temető, no meg az oda vezető út

A villából kilépve forduljunk jobbra, mielőtt a rozsdás, piros kaput kinyitnánk. Errefelé pihen az utánpótlásunk (+2 gyógy-csomag, +1 gáztöltény (a plazmaágyúhoz)). Ezek után rohanjunk a temetőhöz. A ház területén teljesen fölösleges csatáznunk a tarajosokkal, a kinti zombik is csak egy helyen tudnak megfogni minket: ott, ahol a program külön videó bejátszást szentel síron-túli ellenségeinknek. Ekkor kb. öten állnak sorba, a leghátsó folyamatosan azt tudakolva, hogy mit osztogatnak ott elöl (plazmát.) A temetőkapuhoz érve üssük be a kódot. A program ezt csak a tárgy meglétekor engedélyezi, arról ekkor már mindenki leolvashatja. (A hold két félholdból tevődik össze.)

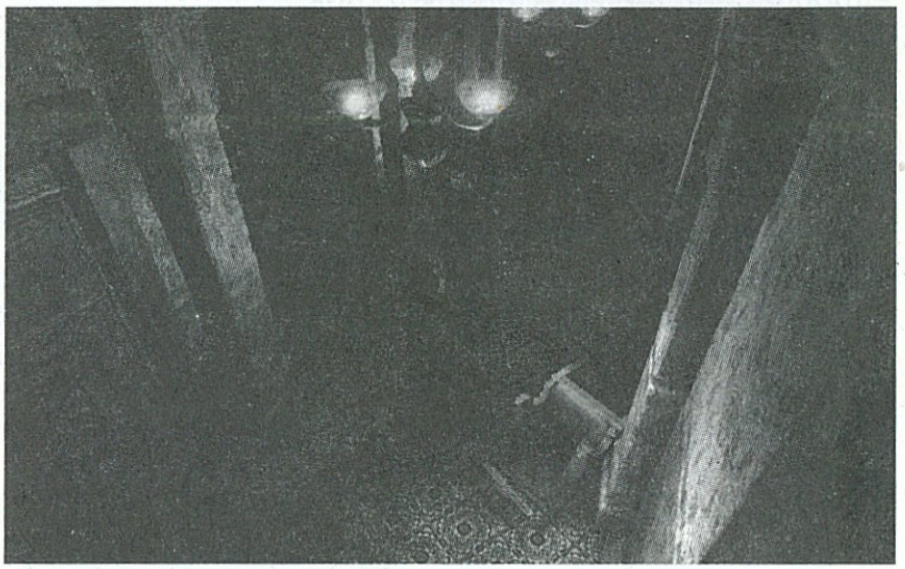
Egy fahídra jutunk, ahol Aline közli, hogy behatolt az erődbe, ahol egy planetáriumban egy vezérlőpanelnél akadt el. Problémájának megoldásában hamarosan segíthetünk, ám előbb – a képernyőváltás után azonnal – plazmaágyúnkkal célozzunk a földre. Négy kicsi, gyíkszerű lény rohan ránk (a negyedikre várni kell), ezeket azonnal süssük meg, mert különben nehéz lesz lerázni őket magunkról. Ha velük végeztünk (meg azzal a tarajossal, akitől majdnem szívrohamot kaptam), elérjük a kört alkotó kőcsoportot. Itt kell némi tájolás végett szöszmötölnünk. (Közben a híd hangosan beszakad mögöttünk. Mitől???) Jelöljük ki a szemben lévő, legnagyobb követ északinak. Most Aline-nal fogunk rádiózni egy sort. Végignézet velünk egy rakás oszlopot, égtájak szerint. A rajtuk lévő jelölésre kíváncsi. Ha eddig nem használtuk eleget a rádiózás gombot, akkor most fogjuk. Sorrendben az alábbiakhoz kell odacaplatnunk, majd megvizsgálva őket az eredményt Aline-nak elmondanunk: É, DK, NY, DNY, K, ÉK. Még kettőt szóban ellenőrzünk neki, mire kiszámolja, hogy ma lesz a kapu megnyitásának éjszakája, amikor a sok förtelem a világunkra zúdulhat. Ha már itt vagyunk, akkor az Aline által megadott KELETI kő felé nézve kezdjünk el varázsolni. Az elrejtett szobrokra lesz szükségünk, ezekhez pedig mondjuk el: O GOUL'AI, HYPOR, HARNIS,



KORNA. Ezeket a szavakat a program ajánlja fel, a sorrendet a diktafonon hallható kántálásból szűrhetjük le. Jutalmunkat tegyük el (abkanis szobor, kőkorong), majd folytassuk a sötétben mászkálást az egyetlen lehetséges irányba. Időközben Aline-nal ismét csevegünk egyet. (Szüksége van az imént szerzett kőkorongra, ezért találkozni akar velünk.) Kövessük a barlangba a gyíkokat. Most talán nem tűnnek annyira agresszívnak. Nemhiába - egy hatalmas, skorpiószerű rémálom szedi itt áldozatait. Azért a plazmaágyúnk ellen ő se tud hathatós érvekkel előhozakodni.

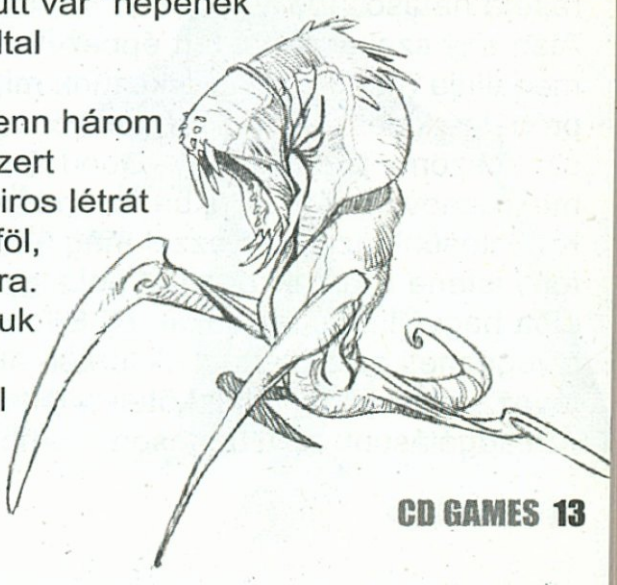
A mocsár, a repülőnk és egyebek

Keressük fel a mocsarat. A létrás helyet egyelőre hagyjuk - hacsak nincs szükségünk egy doboz rakétára -, mert oda még vissza kell térnünk... Ha ezt a leírást használjuk, akkor nem muszáj. Az ingoványban induljunk balra. Az előttünk tornyosuló zombi triót nem igazán tudjuk kikerülni. Könnyen odatalálunk lezuhant repülőnkhöz, melyben még él a pilóta. Sajnos mozogni nem tud, a gép meg süllyedni kezd. Mielőtt beszélnénk vele, pakoljuk el az üléseken és a földön fekvő tárgyakat (kék lencsék, drótvágó, +2 rakéta). A repülő elmerül, a pilótánk megfullad. Béke poraira, rajta nem segíthetünk. A kék lencsékkel viszont képesek leszünk a vérnyomokat látni, ez a köves-skorpiós tereptől kezdve bizonyul majd hasznosnak. Szereljük is össze a combine paranccsal a két tárgyat. Kövessük a (mocsáron kívül) vérnyomokat. A létrás helyen (mely a skorpiótámadás mellett van) a bal oldali falon egy vérrel fölfestett szimbólumra leszünk figyelmesek. (Rajzoljuk le, jegyezzük meg.) Ismét a lápvidék felé kell mozognunk, majd a vízben, jobbra indulva, nem túl hosszú evickélést (és egy boltívet) követően megérkezünk arra a környékre, ahol majd Aline-nal találkozunk. A vérnyomok is erre vezetnek. Szörnyetegekből itt is az óriás skorpió az őshonos. Ahogy a nyomokat igyekszünk kiszúrni, egy charm of saving mellett is elhaladunk. A fahídon pedig tovább, Aline felé. Vegyük észre a híd melletti nagy kőre felmázolt, második véres szimbólumot. Pár lépés, és örvendezhetünk, hisz' a játék hősnőjével lesz találkánk ismételten. A kőkorongunkat cseréljük ki vele egy Obed Mortonos pecsétgyűrűre. Útjaink a tranzakció után ismét elválnak: ő az erődbe, mi pedig a közeli szentélybe tartunk. Ez utóbbi a fahídtól nem messze húzódik meg, a fák árnyékában. Az ajtót védő láncot a drótvágóval intézzük el. (Skorpióveszély hátulról!) Hátunk mögött, a bejárati ajtón kapott helyet az utolsó véres szimbólum. Innentől kezdve levehetjük a kék lencsét lámpánkról. Bónuszok: asztalon 3 gyógy-csomag, oltáron 1 doboz rakéta. Üssük be a falon lévő szerkezetbe a megfelelő kombinációt: 3, 5, 9. (Azaz: fordított kereszt, fordított pentagramma, ördögvilla.) Majd elfelejtettem: kombináció begépelése előtt/után ne felejtsük el megnézni a szépen megvilágított (ember?)bőrkötéses könyvet. Kurta kis eszmefuttatás a megfelelő emberáldozat kiválasztásáról. Roppant mókás. Ügyködésünk megnyit egy lejárót, melyet eddig az oltár takart. És következik:

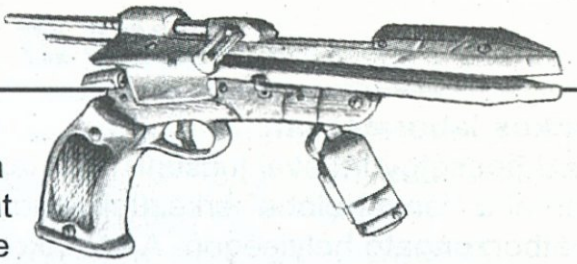


A titkos laboratórium

Obed pecsétgyűrűjével jussunk be a laborba vezető folyosóra. Ennek végén, egy rácsos ajtón át a "lénytárolóba" érkezünk, ahol szerencsére senki nem vár ránk. Fussunk keresztül a hátborzongató helyiségen. A következő, különös gépekkel telezsúfolt teremben meglephetjük Alan Mortont, amint épp egy kreatúrát boncol. A gaz hentes (mert itt kb. úgy néz ki) elmenekül előlünk, de előtte lekapcsolja a villanyt (ezt már megszokhattuk; ezen a szigeten a villanylekapcsolós szörnyek az őshonosak), plusz bezárja a kijáratot. Aline kér egy kis figyelmet a rádión. Elpanaszoljuk neki a történteket, ő meg buzdít minket a kijutásra. (Lépjünk a zárt ajtóhoz.) Mivel ezzel nem boldogulunk, Carnbynak eszébe jut, hogy esetleg az elektromos hálózat túlterhelésével kiiktathatnánk ezt az akadályt. Ehhez két kísérleti eszközt kell bekapcsolnunk. Az első nem messze tőlünk, egy asztalon világít kékesen. (Ha rossz irányba indulnánk, akkor Aline szól, hogy nem ez a megfelelő út.) Vigyázat! Keresgélés közben "gyorstüzelő" zombik másznak az arcunkba; ha nem intézzük el őket azonnal, hajlamosak eltűnni, mihelyst egyszer megrángatták torkunkat. Az első szerkezet üzembe helyezését követően, az utasításoknak megfelelően térjünk vissza a ketreces részlegbe. Ennek a résznek a bejárati ajtajánál (az első kapcsolótól balra, majd végig a zárkák mellett egyenesen) húzhatjuk meg a második kart, mely azonban még nem bánik el a rendszerrel. Találunk egy elágazást a ketrecek között jobbra (egy charm of saving világítja meg). Itt van a harmadik meghúzandó kar. A kijárati ajtó a rendszer túlterhelődése miatt feltárul. Balra indulva érhetjük el a legkönnyebben. Útban szabadságunk felé egy asztalon két levélre lehetünk figyelmesek: az egyikben Lamb követel Mortontól eredményeket, a másikban – milyen ironikus – Jeremy nagypapa hagyja örökül unokájának azt a szobrot, mely a sötétség világának lényeivel szemben védelmet jelenthet. Hosszasra nyúlt nyargalás következik, miután megmenekülünk a labor sötétjétől (és lényeitől): egy alagúton, majd lépcsőkön kell átvágnunk, miközben az időszakos földrengésektől pókok tucatjai potyognak ránk. Ők elkerülendők. Annyira azért ne siessünk, hogy amikor révbe – és egy kopott fémajtó elé – érünk, tekintsünk el balra is, ahol egy rádiószobában meghallgathatjuk Lamb és Obed szalagra rögzített diskurzusát. Obed Lamb segítségét kéri, az két ügynököt küld, de egyben tájékoztatja Mortont, hogy nincs rá többé szüksége. Ezek után vegyük be a fémajtót, mely abba a helyiségbe nyílik, mely a házon kívül, a csatornák mellett bújik meg, és az Aline-os koporsónak ad otthont. Az említett hölgy amúgy átrádiózik, hogy kinyitotta az üvegházba vezető csapóajtót (ami itt leledzik a szomszédban). Amint éppen az ettől elválasztó pár lépést tennénk meg, Edenshaw szólít le minket. Az öregről senki sem tudja, hogyan csinálja ezt a "semmiből megjelenés" trükköt. "Eljött az idő" – mondja, az ő ideje, aki 50 évig remélte a Mortonok szolgálatában, hogy talán sosem érkezik el ez a nap. Továbbra is kiválasztottként kezel minket, plusz szobrainkkal együtt vár "népének szentélyében", ahol a kapu az éjszaka folyamán Alan által megnyittatik.



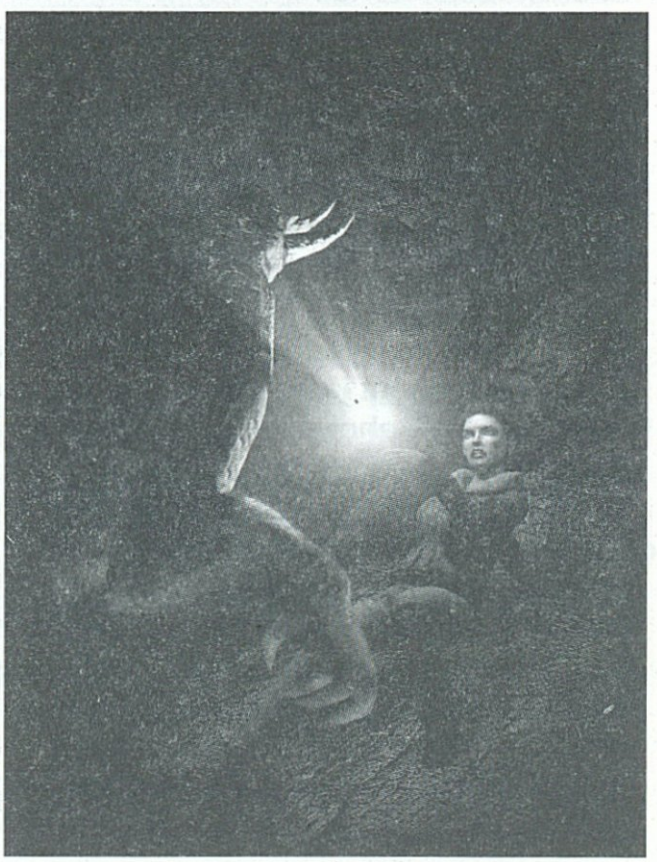
Rendben, de előbb még föl kell szednünk pár dolgot. Fenn három nyivákolóval foglalatoskodhatunk, illetve 1 foszforos lőszert pakolhatunk el a szörnyikék elhajkurászása után. Egy piros létrát szemrevételezhetünk egy kicsit arrébb, erre másszunk föl, majd a nehezen kiszúrható szobrot toljuk rá erre a létrára. Mielőtt elérné, a súlyos kődarab leesik (ha nem, próbáljuk meg hátulról is tologatni), a darabkák közül pedig egy újabb indián szobrocska és Alan pecsétgyűrűje kandikál ki. Most pedig irány vissza, egészen a laboratórium



gyűrűs kijáratáig! (Tudom, hosszú az út.) Aline-nal találkozunk ismét, majd néhány indián sor lefordítása után (nem tudom, hogyan lehet indián szimbólumokat régies angollal fordítani??) kiderül, hogy a napfelkelte előhozza majd a sok szörnyűséget, és akkor nekünk nagyon rossz lesz. Fussunk kifelé, át a hídon, be a barlangba. A csapóajtónál (jobbra egy kis benyílásban) +4 gyógy-csomag, +5 charm of saving, +1 villámfegyver és tölténye vár. Ez utóbbi lesz innentől a főfegyverünk. Ezek nélkül NE MENJÜNK TOVÁBB! Rövid közjáték, Edenshaw megsérül, egy végtelenül egyszerű (mondhatni snassz) kapunyitás, majd Carnby-átszívás után az erőteljesen Aliens-es kinézetű Sötétség Világában találjuk magunkat. Kiderül, hogy Carnby valójában "A" harcos, ezért nem ismeri egyik szülőjét sem, szóval tényleg kiválasztott. Nagyszerű.

A sötétség világa

Ébredés után villámfegyver a kézbe! Tölthetjük az elemét a kék kristályokkal, melyek újragenerálódnak, és rengeteg van belőlük. Szintúgy a szörnyekből. Innentől kezdve ez a leírás nem sok segítségére lesz a T. Olvasónak. Csak pusztítani kell, és a helyes irányra rátalálni. Nem kell félni: nem labirintusba, csak pár folyosó halmazába jutottunk. Használjuk a térképet és fussunk. Pár képernyőnyi öldöklés (milyen ötlettelen és unalmas húzás ez a készítők részéről), egy nyivákoló születésének lehetünk szemtanúi. Jobbra indulva elérhetünk a térképen jelzett átjáróig, ahol kedvenc óriás skorpióink köszöntenek minket. Az ő terepükről kijutva (térkép, térkép...) egy kutyás hely következik. Majd egy nyivákolós. Ekkor egy kőpárkányra érünk, ahol kötél vezet a túloldalra. Amint az átmászással kezdünk próbálkozni, Alan jön, és elvágja a madzagot. Lepottyanunk... egy lenti párkányra, sértetlenül. Beljebb lépve egy csontváz lep meg minket jelenlétével. Békében nyugszik. Ő Archibald Morton. Egy photoelectric pulsar fegyver (haszontalan) és egy flaska (tartalma gyógyítólag hat majd ránk) minden, mit elvehetünk tőle. Az életének utolsó perceit megörökítő sorok a közelben olvashatók. Kint másszunk le a kötelünkön, majd fölfelé a lépcsőkön. Alant vesszük észre, aki hátat fordít, és az alagútba rohan (egy charm of saving mellett). Eredjünk utána, végezzünk a skorpiókkal (utánuk még kell életerő, tehát ha valaki itt túl sokat veszít, töltsön). A szintkülönbségek miatt itt a program helyenként rosszul kezeli a villámfegyvert. A plazma vagy a rakéta hatásosabb lehet.



Alan egy szakadéknál tart éppen, amikor Aline megállítja (hátulról meg érkezünk mi). Éppen próbálná kibeszélni magát, amikor egy obszidián színű szörny jelenik meg – Obed. Bátyját megragadva a szakadékba veti magát.

Küldetésünk azonban ezzel még nem ért véget: a fény istene csak akkor lehet boldog, ha napfelkelte előtt begyűjtjük a szobokat, és Edenshaw elvégezheti a szertartást. A térkép alapján északra távozzunk, majd a talált kötélen fölfelé. Irányított szaladgálásunk alatt Johnson – a néger ügynök

az intróból – recsegteti meg adó-vevőnket. Kiderül, hogy kormányügynök, és Lamb szervezetébe kellett beépülnie, most viszont segíteni fog nekünk. (Carnby dühös, mert eltitkolt előle pár dolgot a fickó.) Pár folyosó kutyákkal, majd egy lávaterem következik. Skorpiókkal. Utánk kis gyíkok rohannak ránk. A kanyarban emelkedő lépcső után balra, az átjáró alatt folytassuk. Az elágazásnál Carnbyt rögtön fordítsuk is jobbra, majd egyenesen, föl az emelvényre, forduljunk vele balra, föl egy másik emelvényre, majd le arról. Ezt nehéz észrevenni. Ed látszólag nem akar továbbmenni. Közben ott kell akciógombbal lemásznunk. Egyenesen tovább, át a másodpercenként újratermelődő kutyák között, megint egyenesen. Aline itt bíztat egy kicsit minket. A leboruló oszlopra másszunk fel, majd át rajta, töltsük fel a flaskát a zöldessárga életelixírrel. (Erről korábban hallhattunk már.) Az egyetlen lehetséges kijáraton át jussunk el az indián múmiákkal "ékesített" terembe. Az itt látható szoborfej mellé kell majd elhelyeznünk azt a hasonló műremeket, melyet a következő helyiségben szerezhetünk meg. (Távozzunk innen.) Ereszkedjünk le a kötélen, majd pusztítsuk el a főszörnyet. Aki nem más, mint az átváltozott mutáns Alan Morton. Ne próbáljuk rögtön megölni, inkább a délkeleti rész felé fussunk, ahol egy kis kamra rejti a vele végezni képes lándzsát. Ezt ugyanő vigyázza. Mókás dolog (bug?), ha pl. földre küldjük (sok kell neki, de néha csak egy helyben fut felénk, mert valamilyen tereptárgyba beleakad), akkor is itt vár. Szóval ITT padlóztassuk, majd vegyük fel bentről a lándzsát. Carnby indián harcossá változik – ideiglenesen – majd egy szúrással elintézi Alant.

Végjáték

A múmiás teremben helyezzük a szoborfejünket (az Alanes terem közepéről remélem mindenki fölvette) a hiányzó helyre. Közben érkezik Aline is, ő is hoz egy kobakot – teljes az összkép. Menekülés, Johnson érkezik a helikopterrel, a vén Edenshaw inkább a szigeten marad, s eloszlatja a sötét fellegeket. A világ megmenekült, az Árnyékok Szigete megsemmisült. A jók győztek, Carnbyval meg még találkozunk – a készítők szerint. A stáblista alatt valami háromfős - gyaníthatólag alkalmi - rockformáció ad elő egy Alone in the dark című dalt (kissé halkra vett gitárral). A szereplők hangját kölcsönzö emberek nevét viszont nem találtam a listán.

Lazításként kövezhet:

Az Aline Cedrac-változat

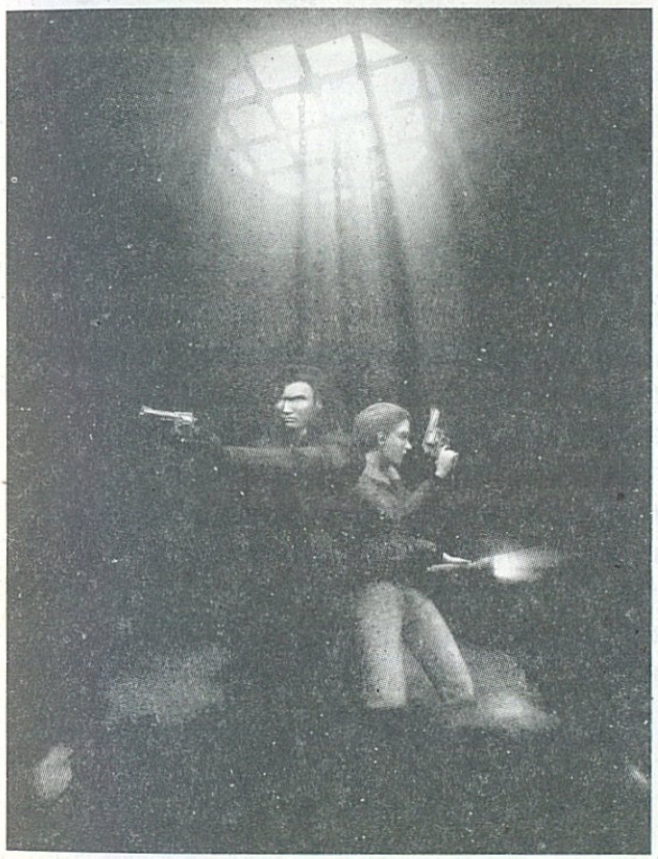
Ezúttal tömörebben fogalmazok, előre is elnézést kérek azoktól, akik elsőként Aline-nal vágnak neki a kalandoknak. Tehát a tetőn landoltunk. Gyújtsuk fel a lámpánkat, hogy Carnby észrevehessen minket. Menjünk be a házba, az ablakon keresztül. Beszéljünk Mortonnéval (ad egy kulcsot), vegyük fel a gyógy-csomagot, olvassuk el az újságot. Kifelé menet a lámpánk fényével öljük meg a támadó kígyót, és vegyük fel az ajtó mellől a charm of saving-et. Kint fussunk egyenesen a folyosón, és kapcsoljuk fel a villanyt, hogy az általam „nyivákolónak" elnevezett szörnyek elpusztuljanak. Minden további nyivákolót a lámpánk fényével tarthatunk távol. A kapcsoló melletti ajtó be van zárva, a kulcsát fogjuk most megkeresni. A folyosó leágazásában induljunk el. Lépjünk be az ajtón, majd forduljunk balra (a képernyőn lefele). Egy ajtó után egy koszos kis szobába érkezünk, ahol rádiózunk

egyet Carnbyval, majd egy doboz foszforos lőszert rakhatunk el. Visszatérve a gyógyszeres szekrénynek kinéző szobába, forduljunk balra. A lepellel fedett bútor melletti ajtón, majd a rövid folyosón tovább. (A lepellel szemben egy charm of saving van.) Az ezt követő szobában tegyük el a kulcsot. Pár lépéssel később gyógy-csomaggal növelhetjük fogyó életerőnket. A kivilágított folyosó zárt ajtajával most már el tudunk bánni. Fussunk oda, nyissuk ki a „2nd floor East" kulccsal. Le a lépcsőn, itt Obed és ikertestvére, Alan párbeszédét hallgatjuk ki. A lépcső lent egy ajtóban végződik, ez a Morton-ház földszinti folyosójára nyílik. Itt több választás is kínálkozik, ajtók formájában. A bal oldali mellett döntsünk, ez egy indián tárgyakkal telezsúfolt szobába vezet. A lencsés szerkezet 3 gyógy-csomagot rejt. Mozogjunk Aline-nal úgy, hogy a világos színű, zárt ablakok velünk szemben helyezkedjenek el. Ha így állunk, a bal alsó sarokban minden nehézség nélkül megtalálhatjuk azt a szobrot, melyből egy revolvert vehetünk fel. (Ha lekapcsoljuk a villanyt, akkor földereng az elzárt fegyver.) A szobrot Mortonné kulcsa nyitja. Szörnytámadás, meneküljünk ki azon az ajtón, mely a világos színű ablak (és a szörny) mellett rejlik. Kevés a lőszerünk a tarajos, hosszú végtagú akármi kiirtásához. Obed Morton szalad el odakinn, nem áll meg, hiába kiáltozunk utána. Akkor kezdjük el üldözni. Az összes ajtót gyakorlatilag zárva találjuk, így marad a folyosó. Útközben kapcsoljuk föl a villanyt, majd a kamera ráközelít arra a pontra, ahol elinalt a professzor. Amint utoiérjük őt és megpróbáljuk meggyőzni, hogy csak beszélgetnénk vele, lepuffant minket. Valami kábító töltetet használhatott, mert egy ágyon ébredünk. Rádiózás Carnbynak. (Obed különben jó érzékkel a kabátjától fosztotta meg Aline-t, nem pl. a piszolyától...) A szobában föllelhető egy gyógy-csomag, egy charm of saving, egy csavarkulcs, kép egy indiánról és Alan naplója (gonosz az ipse). A tükör átjárható, mögötte lépcső lefelé, 1 gyógy-csomag, majd egy zárt ajtó. Bekémlelve épp Obedet látjuk, ahogy Lambnek elárulja testvérét, majd az megjelenik, és leüti a profot. Visszafelé, a lépcsőfordulóban, a rozsdás ajtóval szemben fölvehetjük az elrejtett háromcsövű vadászpuskát. Siessünk fel (szörnyetegek), majd az időközben megjelenő Carnbyval csevegjünk egy sort. Ed fölsegít minket a szoba tetején lévő csapóajtóhoz.

Judas DeCerto

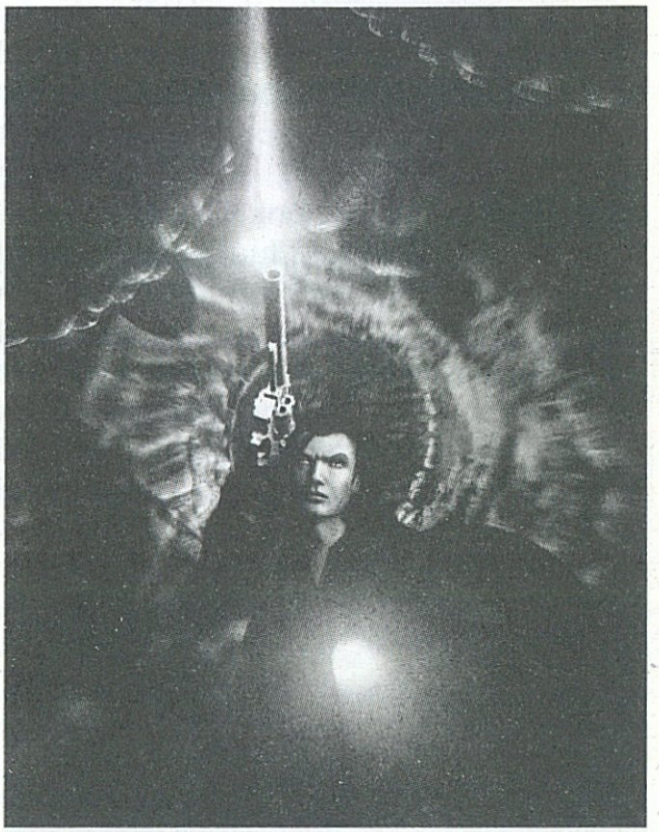
Amint fölkászálódunk, az előttünk lévő asztali tükörben megjelenik egy csuklyás alak: Judas DeCerto. Egyezséget ajánl: segít megszabadulni a múlt árnyaitól, ha tükrét (melyet Edenshaw (az indián a képen) lopott el) visszaszerezzük. Hagyjuk el a helyiséget, majd a padlást is – a Lucy Mortonos folyosón lévő ajtón át. A lépcsőn próbáljuk meg az első ajtót kinyitni. Eddig zárva volt, most viszont kék fény teleportál át minket a túloldalra. Rögtön nyissunk be az első helyre, ami Aline-nak jobbra található, majd odabenn gyújtsunk világosságot. Árnyak kísértenek, de nincsen valós támadás. Egy gyógy-csomag, és ami még fontosabb egy tükör vehető fel a szomszédos asztalokról. Ezután a fenti íróasztalon egy gránátvető válik elérhetővé, valamint Alan csúf kísérleteinek jegyzetei. Folytassuk utunkat a folyosón, ahol videó bejátszás következik pókokról, akik ezúttal a női főszereplő ellen próbálkoznak kamikaze támadással. Forduljunk

jobbra, majd a villanykapcsolótól balra eső ajtón kukkantsunk be. Az ágy mellett foszforos lövedék, charm of saving. (Meg vár itt valaki a nagyjelenetére egy másik szereplővel...) A spanyolfal mögött a tükörből DeCerto hívogat. Kövessük a szavát. De csak eddig, ne tovább! Kéri a tükröt, mondjunk 'no'-t, mire Aline összetöri, vele együtt a szellemét is ennek a borzalmas embernek. Hozzájutunk egy indián szoborhoz, rádiózunk Carnbyval, kifelé menet pedig összefutunk Edenshaw-val, az indiánnal. A fény hét istenének szobra kell neki, hogy az árnyak elleni rituáléját véghezvigye. Kint a kapcsolótól balra fekvő ajtón távozzunk, majd le az elsőre. (Két tarajos jön.) Itt a kétszárnyas ajtón át irány a villa központi terme. (Egy tarajos jön.) Kapcsoljuk fel a villanyt, aztán vizsgáljuk meg a tükröt. (A díszítésből hiányzik egy darab.) A kandalló mellett foszforos lőszer. Térjünk vissza a földszinti folyosóra, és jobbra fordulva keressük meg az egyetlen nyitható ajtót. E mögött két zombi őrködik folyamatosan, örökké újratermelődve, ahányszor elhagyjuk a folyosót. Pusztítsuk el őket, és nyissunk be a jobb oldali, első ajtón. Villany fel, amint körbejárnánk, két pokoli kutya ugrik nekünk. Figyeljük meg a festményt a falon, majd nem sokkal arrébb tegyük el 9mm-es töltényeket a tükörrel szemben. Ne hagyjuk ki a könyvespolcon az indiánokról szóló (Aline számára) kötelező olvasmányt. (Az abkanisok a fény őrei, egyetlen céljuk a világ megóvása a „Sötétség Világaként" emlegetett hely gonoszaitól.) A tükör itt is eltört. Lőjünk bele háromszor, mire még jobban széttörik, és felfedi maga mögött az abkanis táblák lefordított szövegét! Aline rögtön meg akarja látogatni Lucy Mortont. Ez igen viccesen történik: amint kilépünk mondjuk a hátsó ajtón, átteleportálódunk a megfelelő szobába. Az öreg Lucy elátkozza Alant, de aztán egy nyolcoldalú üvegprizmával ajándékoz meg bennünket, melyet azonnal használhatunk is. Alan dolgozószobájában (ahol a gránátvető volt) az íróasztal előtti kivetítőbe helyezzük be a tárgyat. Használjuk rajta a lámpánkat. (Csak sötétben működik a dolog.) Rövid kisfilmet láthatunk, amint Howard Morton holttestébe fecskendezi a kísérletező kedvű Alan szérumait. Ennek megtekintését követően egy díszes fémkocka jelenik meg a projektor aljában. Tegyük el. Megvizsgálva az '1991' felirat vehető észre, trükkös formában. A kód a könyvtárban lesz hasznos, ezért térjünk be oda.



A könyvtár, és egy elpusztíthatatlan (?) rém

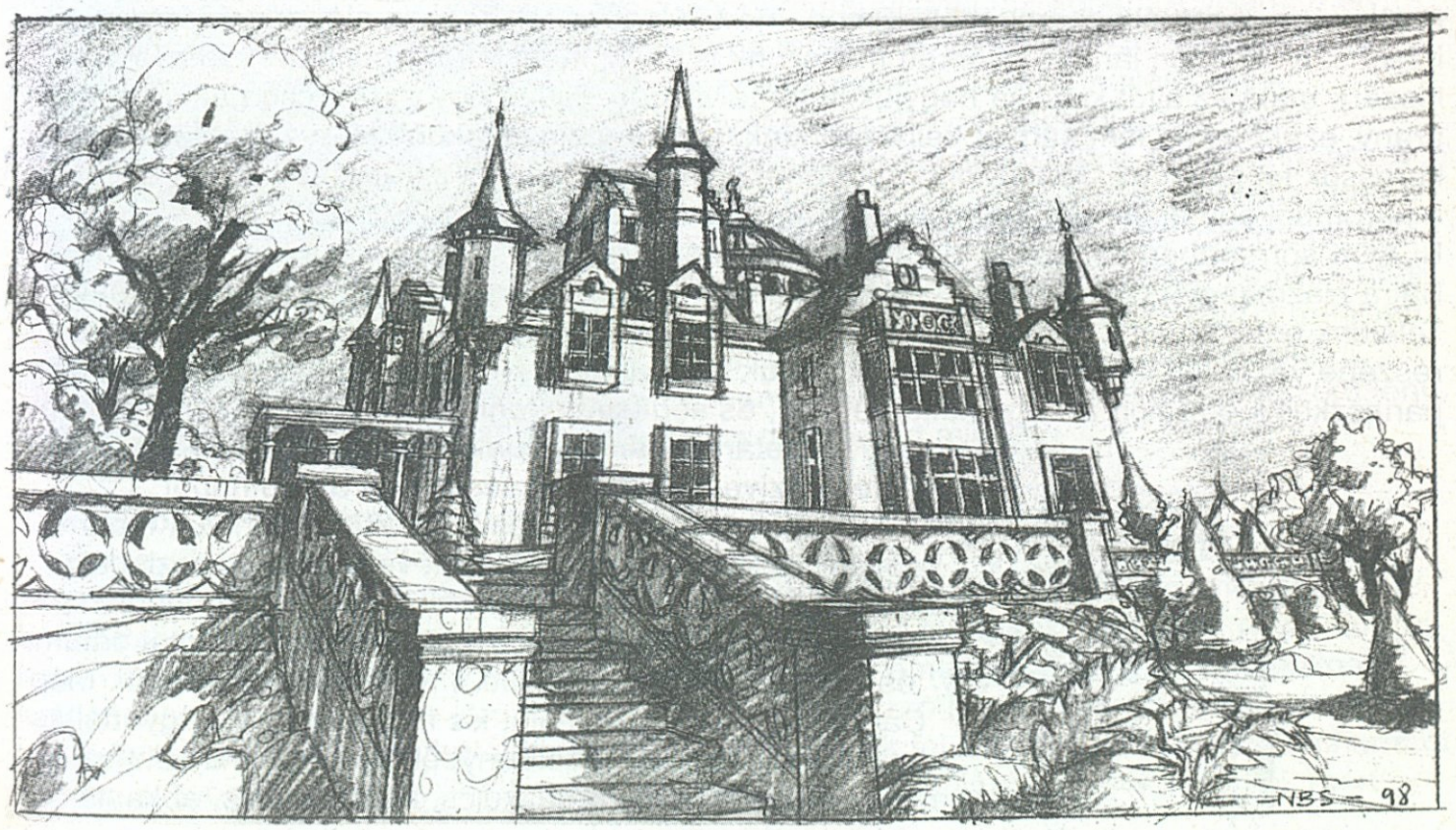
Hosszas kutakodás helyett, javasolnám a központi teremből kivezető kétszárnyas ajtót, majd innen jobbra azt a sarkot, ahol két ajtó helyezkedik el egymásra merőlegesen. Mindkettő a könyvek birodalmát tárja föl előttünk. (A lobbihoz közelebbi közvetlenül, a másik pár zombin keresztül.) Bent először is olvassunk egy keveset. Iratok az asztalon, könyv az állványon. Ez utóbbi egy 50 oldalas családregény, Morton módra. A bal oldali, második könyves szekrényen beüthetjük az 1991-et. A szekrényben megnyílik egy titkos ajtó. Az abkanis táblák, 3 gyógy-csomag, 1 charm of saving, 1 gránát halom várt eddig

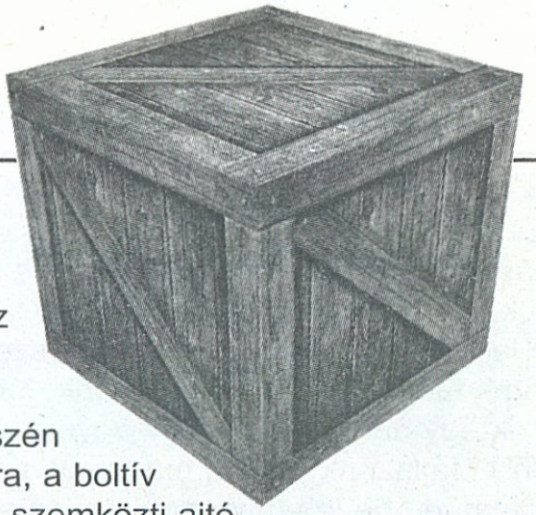


tulajdonosára odabenn. Észrevehetünk egy kart is, melyet meghúzva érdekes bejátszást kapunk. Gyaníthatóan a Howard papából lett szörnyhalmaz akarja ezután vérünket ontani. Használjuk ellene a gránátvetőt – sokkal él (amikor támad, sebezhetetlen), ráadásul a földre zuhanása olybá' tűnik, csak ideiglenes. Egykori zárkájából emeljük ki a fél napmedált. Ismét Lucy-t látogatjuk meg automatikusan. Nekünk adja a medál másik részét. Howard lelkét meg kell mentenünk, hogy a halni készülő feleségével a túlvilágon találkozhasson. Az asszony elmondja, hogy Obednek biztosan nincsen lánya. Így Aline sem lehet az. Amint távozunk, a könyvtár padlóján fekvő kreatúra fölkel, s hozzánk hasonlóan cselekszik. Nem találjuk már a „helyén", ezért inkább a COMBINE paranccsal összeállított medálunkat tegyük oda, ahova való. Ez pedig a központi terem tükrének bal felső sarka. A program csak akkor engedélyezi a műveletet, ha a USE parancs előtt még egyszer megvizsgáljuk a tükör csücskét. Átjáró nyílik, amint a medállal pótoljuk a keret hiányát. A pincébe, egy üres koporsó mellé érkezünk. Aline-nal forduljunk jobbra, majd rögtön balra a mini-elágazásnál. Másszuk meg a létrát. Automatikusan használjuk az allen wrench-et a csapóajtón, így az üvegházba jutunk. Edenshaw érkezik, segítségül elárulja, hogy az erődbe kell mennünk, mely a Mortonok igazi lakhelye. Haladjunk tovább, majd a képernyőn jobbra, majd le. Vegyük fel a gránátokat. A törött üvegű ajtón hagyjuk el az üvegházat. Howie újra támad. Ha földbe döngöltük szaladjunk a kicsi, hegyes rácsú temetőkapu felé. Nemezisünk ismét fölkel. Javasoljuk neki a profi bokszot. Fussunk, ha beér, próbáljuk meg kikerülni. A temetőben vegyük fel a charm of savinget a bejáratnál. Öljük meg a kutyákat. Induljunk jobbra. Kövessük az automapot a kijárat felé, óvakodjunk Howie-tól (megint jön), de ne hagyjuk el a temetőt, mielőtt a Morton-kriptába be nem néztünk. (Eltéveszthetetlen épület.) Hatoljunk be Jeremy kriptájába, ahol pakoljuk el a rakétás jelzőpisztolyt, a hozzávaló lőszert, a gyógy-csomagot és a charm of saving-et. Egy fémfedőt találunk magán a síron. Ezt erősítsük a lámpánkra (combine). Lépjünk ki a központi kriptába, arra a helyre, ahol egy nagy fémnégyzet van a falra szerelve. Majd a bal alsó saroktól kezdve világítsunk meg egy 'M' betűformát. (Használjunk egeret pozícionálásra.) A helyesen kijelölt pontok türkiz színben világítanak. A műveletsor után Richard kriptájára közelít a kép. Bemehetünk az egyik leggonoszabb Morton nyughelyére. Ám nem az ő csontvázára, hanem Samuel Gibsonéra bukkanunk. A szerencsétlen diákot ide zárta RM, miután az lefordította az indián táblákat. Lépjünk be a bal oldali falon tátongó üregbe, majd ki az erdőbe. Másszunk át a dombon, az erdőben szaladjunk a másik kijárathoz. (Térkép bal felső sarkánál.) A faajtón keresztül pedig el is érjük az erődöt.

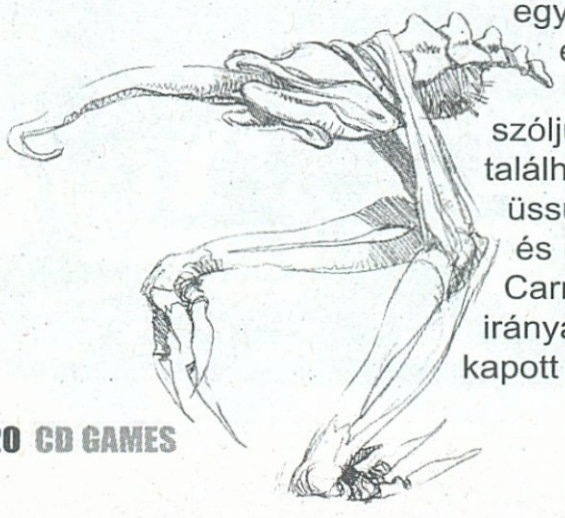
Az erőd

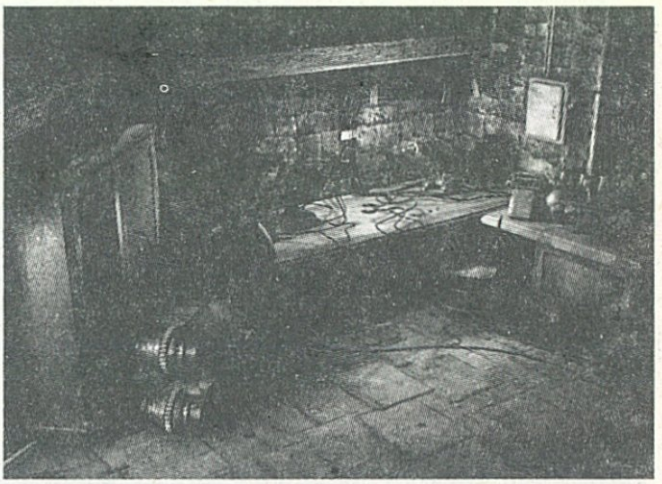
A bejárat azonban zárva van, így másznunk kell. Ezt a jobb oldalon tehetjük meg. A hosszú mászás után keressük meg a lefelé vezető lépcsőt. Egy bezárt ajtó mellett találjuk. Lent nyissuk ki a főkaput, majd jobbra induljunk. Kövessük az egyetlen utat, mely lépcsőivel egyre lejjebb visz minket. A térkép északi részén, a (zárt) ajtó mellett jobbra gránátokat vehetünk fel. Ha ezzel megvagyunk, térjünk vissza az alkóv melletti helyre, ahol a falból hiányzik egy darab, vagy csak egyszerűen ilyen alacsony. (Itt charm of saving is világít a fal tetején.) Másszunk fel ide, majd pottyanjunk le a túloldalon. (A helyet a térkép alapján is egyértelműen be lehet azonosítani: látszik, hogy van ott valami, de mégse érjük el „rendes" módszerekkel.) Két nyivákoló elintézése után haladjunk tovább. Beérünk az erőd belső részébe. Ezen a folyosón három ajtó van. Kettő kb. egy helyen, ezek közül az egyiket csak egy bizonyos kódlap birtokában nyithatjuk. A másikat még hagyjuk, nézzünk be az egyedül álló ajtó mögé! Obed Morton senyved itt (bár nincsen megláncolva), lelkileg összetört, ezért nem nagyon van segítségünkre. Ismét megtudjuk, hogy biztosan nem Aline apja. Börtönében egy charm of saving és egy fekete fémkártya bújik meg, az egyik sarok biztonságában. Most köszöntsük azt az ajtót, melyet az előbb említettem. A kör alakú, oszlopos teremben gyalogoljunk le a lépcsőn, majd a boltív alatti „szobába" nézzünk be. Egy J. Morton-jegyzetet találunk (a föld alatt próbálja elérni a „Kaput", egy furcsa szerkezettel), valamint egy tervrajzon tanulmányozhatjuk, miképp néz ki Jeremy fúró/markoló gépe. Ne hagyjuk ott az asztalon a drótvágót, valamint a félkész fúró lábánál föllelhető fémdarabot (tripod support) sem! (Szörnytámadás, 3 tarajos.) A teendők összegzése végett rádiózzunk át Carnbynak. A két innen nyíló alagutacska közül a hosszabbikban 2 gyógy-csomag pihen. Más sajnos nincs, ezért másszunk fel a közeli lépcsőn, majd a tarajosok elintézése után vegyük fel a két részből álló öntőformát (mould). Egy leláncolt láda is leledzik a sötétben, ezt a drótvágóval lánctalaníthatjuk, sajnos azonban





nem ebből az irányból. Gyalogoljunk vissza a főlépcsőig, olyan pozícióba, hogy lássuk a fúrógép termét. Induljunk el felé, de ne lépjünk be, hanem forduljunk jobbra. Egy doboz rakéta a lábunk alatt. Az előbbi ládát a másik irányból úgy közelíthetjük meg, hogy visszamegyünk arra a helyre, ahol a falat megmásztuk. Igen, ez gyakorlatilag az erőd külső részén van. Visszafelé zombik jönnek. A falmászás után balra, a boltív alatt fussunk oda az „L" alakú kősorhoz. Forduljunk a szemközti ajtó felé, és keressünk. Itt a láda. A drótvágóval bírjuk nyílásra. (Egy díszes (és rozsdás) kulcs és egy aranyrúd formájú acéltömb a tartalma.) Nyissuk ki az erőd tetején lévő ajtót, mellyel ide érkezésünk után nem sokkal hasztalan próbálkoztunk. Egy Morton-féle műhelybe rontunk be. Középen 2 gyógy-csomag. Tőlük jobbra üveglencsék, váratlan kutyatámadás. A villanykapcsoló kissé arrébb, a szabadba vezető alagút mellett álcázza magát. (Elsőre nem tűnt fel.) Három fegyverkellék az asztalon (barrel of a weapon, orange accelerator, stock of a weapon). Kombináljuk őket, és egy fotoelektrikus pulzálót kapunk. (Ez a szakneve. A tervrajzok alapján: accelerator+butt, majd a kapott tárgyat a barrellel.) A kétlépésnyire fekvő fura gépet is vizsgáljuk meg. A tervrajzok alapján: használjuk rajta a „mould"-ot, majd a „steel lingot"-ot. Eredményképp a perforátor (az ütvefúrónk neve) csövét kapjuk. Szedjük szét (SPLIT) a tripodunkat, egy fém félgyűrű mellett a tripi is megmarad. Kombináljuk a perforátor csövet ezzel a maradékkal, majd a kapott tárgyat a pulzátorral. Íme, kész a perforátor, már csak energia kell az üzemeltetéséhez. Balra egy asztalon Jeremy Morton naplóját kell elolvasnunk. (Többek között megemlíti, hogy a sötétség világának kapuja itt sunyít, a lábunk alatt.) Az utolsó oldalon fontos színkombinációt láthatunk. Ha készen vagyunk, szívjunk egy kis friss levegőt. Kint élesítsük meg az üveglencsénkkel a teleszkóp képét. A nézelődés után folytassuk utunkat a bástyán, és sikeresen leszakadunk a csatornába. Az itt élő szörnyet öljük meg, mert különben lehúz a víz alá, amint kiérnénk. Ha ismét szárazföldön járunk, gyorsan másszunk is föl az itteni létrán (mellette 1 foszforos lőszer), majd az ajtót kinyitva hagyjuk itt az „alvilágot". Előtte egy gyógy-csomagot és egy arany, ezüst, piros fém kártyát kell eltennünk, a létra utáni ládákból. Hosszú futás jön most: keressük fel ismét az Obed Morton börtönét is tartalmazó részt az erődben. Ezen a folyosón a háromból egy ajtón még nem sikerült kifognunk. Na majd most! SILVER-GOLD-RED-BLACK sorrendben helyezzük be a fémlapjainkat. Siker. Méretes, kör alakú terembe érünk. Balra plazmaágyú (!), charm of saving. Ládákon újabb fél fémgyűrű. Kombináljuk társával. Találunk egy zárt ajtót is (mellette gyógy-csomag), meg egy másikat, ami az erőd külső részébe vezet, és kintről eddig nem vehettük be. Kaptassunk föl a lépcsőn; ezalatt Carnby panaszkodik a rádión át. Egy kőkörnél van, és segítségre lenne szüksége. Minthogy éppen egy planetáriumban vagyunk, tehetünk neki és az ügynek egy szívességet. Fönt vegyük fel a papírlapot, vizsgáljuk meg a 8 számból álló szerkentyűt, majd szóljunk át Ednek. Lerádióztatjuk vele a kőkör oszlopain található számokat (lásd Aline notebook-ját), ez alapján üssük be gépünkbe a 10-31-2001 kódot. Ez a mai dátum, és ma éjszaka állnak együtt a Naprendszer bolygói. Még Carnbynak eláruljuk a saját kis rituáléjához az együttállás irányát, majd lent egy szekrényből fölvehetjük a bónuszként kapott tárgyakat (nagy bronzkulcs, kis acélkulcs, abkanis





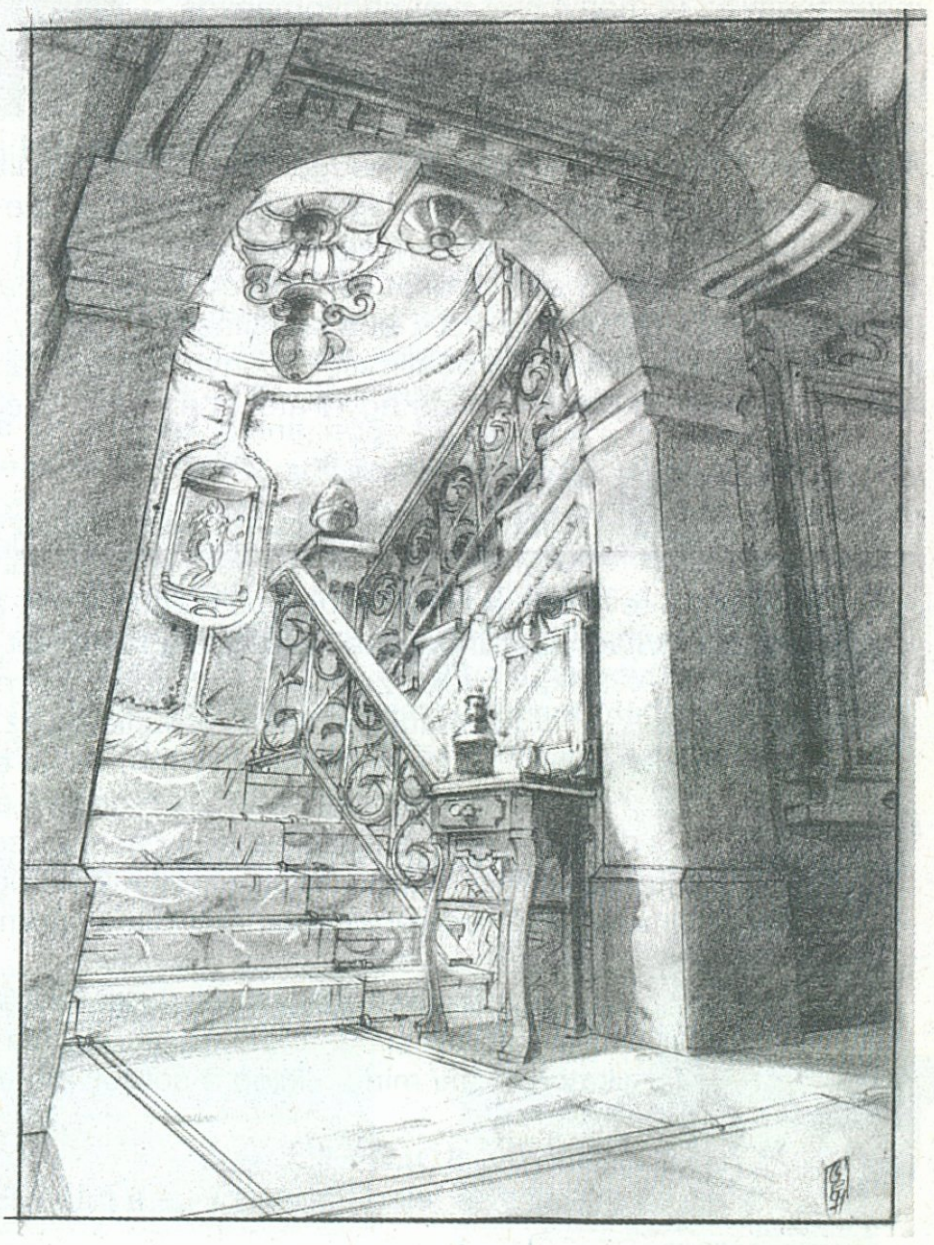
szobor, Alan pecsétgyűrűje). A bronzkulccsal nyissuk ki az eddig zárt kijáratot, és hagyjuk el az erődöt. Kint némi gránátszerzés után a totemet megtekintve ismét Carnbyval dumcsizhatunk. Van egy kőkorongja, ami pont a szoborba illene. Találkoznunk kell vele. Irány az erdő (amint elindulunk özön gyík esik nekünk), ahol társunk átadja a kívánt korongot. A visszautat szerencsére a program átugorja. Használjuk a korongunkat azonnal s megkapjuk az energiaforrást a falrombolónkhoz! Szereljük is össze mindjárt a kedves kis jószágot. Az energiakövet a fémgyűrűbe, a kapott tárgyat a „perforator without energy stone"-ba helyezzük. Kész a nagy mű! A műhelyben másszunk fel vele a létrán, ahol eddig még (ha minden igaz) nem voltunk. Itt fölkapcsolhatjuk a villanyt, de nem olyan fontos. Inkább a második létrán kapaszkodjunk föl, egészen a tetőre. A terasz közepén lévő csapóajtót lezáró szerkezetet a „padlock key"-jel távolíthatjuk el. Térjünk vissza egy létrával lejjebb, ahol is a hídon húzzuk meg a kart. Rövid animációt kapunk, amint a tetőn megnyílik a csapóajtó. Ide fog áramlani a finom kis elektromosság. Ismét egy szinttel lejjebb ereszkedjünk. Húzzuk meg az itteni kart. Fölgyorsulnak az események. A villámhárítónk az égbe szökik, Howie meg mögöttünk tűnik fel. Célunk az alagsorban a régi ásatás helyére időben eljutni. A szörnyet is le kell győznünk, különben megakadályoz ebben. A villám, mely néha a terem közepébe csap (a szerkezetbe), segíthet. Ha akkor, amikor mellénk ugrik (közvetlenül egy ilyen csapás után), irányt változtatunk (másfelé kezdünk el körözni), akkor jó eséllyel villan egyet jó barátunk ugrása közben. A visszaszámolást indítsuk újra, ha végeztünk vele. Minden másodpercre szükség lesz, hogy leérjünk. A „tetthelyen" használjuk a perforátort a meglévő masinán, mire az kilövi a falat és felrobban. Fussunk át a résen. (Egy óriás skorpió-szerű lény ekkor megtámad minket.)

Abkanisok és a sötétség világa

Bent vegyük fel a fotoelektrikus pulzátort. Rádiózhatunk egyet Carnbynak, de nem igazán lényeges. Vágjuk át magunkat egy halom szép, de haszontalan helyszínen, míg nem találkozunk partnerünkkel. Kövessük, majd abkanis táblákat fogunk lefordítani neki. Kiderül, hogy napfelkelte előtt, ha nincs meg a hét szobor plusz a rituálé, vége a mi világunknak. Megint elég sok kutyagolás jön, majd az aranyszínben izzó barlangfolyosóra beérve, a jobb oldali falból (a szemmel látható titkos ajtó mögül) vegyük fel a végső utánpótlást: 5 charm of saving, 5 gyógy-csomag, villámfegyver és tölténye. Ez utóbbit használjuk innentől, mert

ehhez végtelen számú töltésünk lesz majd. Amint kiérünk innen, Alan Morton kapunyitó szertartását csodálhatjuk meg. A közbeavatkozni próbáló Edenshaw-t leüti, Carnbyt pedig magával szívja, a sötétség világába. Nekünk manuálisan kell odajutnunk. Lépjünk be az idézéshez használt kapun. Mostantól kezdve csak az automapot figyelve a kijáratokhoz kell folyton rohangálnunk. A lépcső menti kék kristállyal tölthetjük villámfegyverünk aksiját. Miután Carnby rádión megnyugtat minket, hogy él, menjünk át a következő térképre. Itt a térkép szerint egy északnyugati és egy délkeleti ajtó közül választhatunk. Irány délkelet! A szörnyekkel ne nagyon foglalkozzunk; állandóan újratermelődnek. Az itteni, keleti kijárat túl magasan van. Fussunk hát a térkép déli részére, itt van egy hely, ahol fölmászhatunk, kb. öt lépés után meg le, hogy aztán nem sokkal arrébb, a kőboltív után ismét egy alacsony kőpillérre kapaszkodjunk fel. (A patkó alakú kanyarban.) Ha ezt követően balra fordulunk, s szaladunk egy csöppet, egy rövid bejátszás indul el, melyben Aline csodálatát fejezi ki, hogy itt, a föld alatt az abkanisok létrehoztak egy erődöt. Nekünk meg be kell oda óvatlankodnunk. A lépcsőn lefelé menet Aline kiszúr egy létrát (közben kutyatámadások), melyet automatikusan fel is használ, hogy az erődbe juthassunk. Amint megpillantjuk az épületet, vessük is bele magunkat. (A létrás „odú" maradhat későbbre.) Az egyetlen kijáratnál egy bejátszást kapunk, ahogy titkos mechanizmusok kaput (nem olyat!) nyitnak előttünk. A szobor oldalán 7 kapcsoló van, melyek a velük szemben levő falakon nyitnak meg egy-egy titkos részt. Ezekben egy-egy kőkorongot (itt: seal) és egy, a 7 fényisten valamelyikéről szóló írást lelünk. A 7. kapcsolót 6 korong meglétekor vegyük igénybe. Ez a kijáratot nyitja. Egészen kint másszunk be a létrás odúba (lent, a létra mellett egy gyógyitalos kulacs bújik meg). Itt a 6 korongot a megfelelő lyukba kell illesztenünk. A legegyszerűbb az első elé állni, majd a tárgylistán az USE-t végignyomatni mindegyik korongon, a megfelelőt úgyis beleteszi hősnőnk. Így tovább a többin. (Azért az állatfejek segíthetnek.) Fölemelkedik egy kőlap, ezen át tudunk kelni a koponyafaragványhoz, melytől egy kőpiramist és egy charm of saving-et zsákmányolhatunk. Szaladjunk vissza a templomba, de ne oda, ahonnan a 6 korongot csentük el. Ennek a bejáratától nem messze emelkedik ugyanis egy óriási, szürke abkanis szobor. A talapzatába beilleszthetjük a piramist. A piramis egy szoborfejjé alakul. Hecatonchires, a főisten szól hozzánk, támogatásáról biztosít. A közjáték után hagyjuk el az abkanis erődöt. Ha közben rádiózgatunk Carnbynak, akkor a két szereplő között egyre szorosabb kapcsolat kezd kialakulni. Caplassunk le a lépcsőkön, majd le azon a létrán, melyet az ívben kanyarodó lépcső mellett lelt Aline. Innen a lávaterembe juthatunk (lefelé irányuló mozgás hatására), melynek egyetlen kijáratát vegyük be.

(Skorpiók.) A girbegurba alagút után gyíkocskák rontanak nekünk. Utánuk egy nyivákolókkal teli terem jön. Ennek keleti részében gyógyító forrás, mellyel a kulacsunkat feltölthetjük. Majd tartsunk nyugatra, ahol egy falmászás után kutyatámadásban lesz részünk. Tovább, a térképen jelzett (új) kijáratig! Folyamatosan használnunk kell 'póktudományunkat" az útakadályokon. Hamarosan Alant vesszük észre, amint menekül. Ahhoz, hogy elkaphassuk, a gyógyvizes helyiségen keresztül a sötét kőhídig kell visszatalálnunk. Itt az egyik bejáratnak az oldalán (a falon) a program felajánlja, hogy lemászhatunk a gerincszerű lépcsőkön. Lent némi császkálás után utolérjük a gaz Alant, egy szakadék (verem) által dominált teremben (érkezik Carnby is). Mielőtt elbeszélgethetnénk vele, betoppan a mutáns szörnnyé vált Obed, aki testvérét magával rántva a mélybe veti magát. A bátor Aline utánuk, nemhiába: Alan elhullajtotta a hetedik szobrot. Sajnos visszafelé egy másik utat kell felkutatnunk, mert fölfelé a verem megmászhatatlan. Közben Johnson rádiózik át. Bocsánatot kér, mert szándékosan csalta ide Aline-t azzal, hogy kitalálta: Obed az apja. Valójában kormányügynök, aki Lamb szervezetébe épült be. A kiút keresése közben egy vizes termen kell átevickélnünk (a szokásos csatornás szörny mellett). Johnson újabb hívása után tovább, abba a terembe, ahol az északnyugati ajtót korábban azért nem választottuk, mert egy szakadék miatt nem férhettünk hozzá. Ezúttal egy kidőlt cseppkövön át tudunk kelni a mélység felett. Obed lep meg minket: elénk lép, és nem akar átengedni. Kerüljük ki vagy a fotoelektrikus fegyverrel öljük meg. (Szinte lehetetlen vállalkozás, emellett fölösleges is.) Ha túléljük őt, már csak egyetlen elvégzendő feladatunk marad: a terembe, ahova a rémség elől futottunk, három szoborfej várja, hogy lehelyezésükkel megnyithassák a szabadba vezető kaputt. Tegyük le ide azt, amelyik a zsákunkban van, majd Carnby lép mellénk, és ő is előveszi az általa gyűjtött darabot. A kapu feltárul a hősök előtt, akik megmenekülnek. Kint helikopterrel jön Johnson, elröpítve őket messzire, míg Edenshaw a 7 szobor segítségével elvégzi a rituálét. Az Árnyak Szigete örökre eltűnik.



sajoati

A Codemastersnek egy igen hangulatos játékkal sikerült meglepnie bennünket, habár a grafika korántsem tökéletes, de minden egyéb elemet szinte tökéletesre fejlesztettek.
A játék során csaknem minden tereptárgyat tudunk vezetni, ami egészen élvezetes hangulatot alkot az akciójáték folyamán.
Pozitívum, hogy egészen nagy és változatos pályákat programoztak a játékunkba. Az ellenfeleink és a társaink is nagyon élvezetes MI-vel rendelkeznek, valamint minden pályán az ellenség bizonyos keretek között ugyan, de Randomszerűen helyezkedik el. A beépített koordinációs elemnek hála (ami mutatja, merre kell mennünk), nagyon egyszerű a dolgunk a pályákon való kiigazodásban, így nem is mondanám az irományomat egy hagyományos végigjátszásnak, ezzel is hangsúlyozva azt az állításomat, hogy nemcsak ez a helyes út és az egyetlen mód a végigjátszásnak.
Akinek megvan a program, az ne csüggedjen el, ha telepítés után nem indul el, vagyis ha a Codemasters logónál látszólag lefagy; csak annyi a kedves felhasználó teendője, hogy újraindítja a gépét, és a 'Preferences' programot indítja el, majd az 'Advanced' menüt kiválasztva az alábbi beállításokat végzi el. A 'Texture Heap'-ot állítsuk be 6MB-ra és a 'File Heap'-ot pedig 4MB-ra. Mentsük el a beállításokat, és így garantáltan működni fog. Aki egy kicsit idegesítőnek találná a beállítások „bonyolultságát" azt vigasztalja az a tudat, hogy hamarosan ígért a Codemasters egy Patchet az ilyen jellegű hibákra.

Bevezető:
A játék a hidegháború éveibe kalauzol el minket. A névvel ellentétben nem egy „fagyos" háborúról szól, hanem a 2. Világháború utáni évekről, amikor eléggé puskaporos volt a hangulat egy esetleges 3. Világháborúhoz, csak egy gyufa hiányzott, ami kirobbantotta volna.
Sokak éltek ezekben az időkben, és rettegtek, mikor kezdődik el a harmadik rettenet. Valakiknek ez csak egy vagy két oldal a történelemkönyvben, de az emberek gyarlók, halandók és hibáznak. Miért is mondom el ezt? Mert talán az ilyen játékok döbbentenek rá sokakat, hogy nem ér semmit sem a háború, és hogy sok katona azt sem tudta miért öl, és milyen ügyért kell életükkel fizetniük. Na elég a történelemórából, mert ez az irományból szól, de kétségtelenül nem szabad elfelednünk a múltat.
Az amerikai hadsereg szemszögéből látjuk az eseményeket. Kit is alakíthatnánk az amerikai hadseregben, mint egy folyton különcködő katonát, aki mindig kilóg a sorból.

MOVE ON SOLDIER:
A legelső feladataink egyike a futás. Fussunk a tehergépkocsihoz,

amikor ott vagyunk akkor rádión egy üzenetet kapunk, hogy futás vissza. Álljunk vissza az alakzatba, és egy ENTER megnyomásával már vállunkon is a fegyver.

Irány a kiképzőterep, mondja az őrmester. Nyomás a kamionhoz! Egy enterrel vegyük kézbe a fegyvert, és kövessük a többieket az UAZ-hoz (Enterrel léphetünk föl rá).
Miután már együtt vagyunk, nekünk kell bemutatni a többieknek, hogy mit is kell tenniük

1. A korlátok között szlalomozzunk
2. Gerendán szaladjunk keresztül
3. A drót alatt laposkúszásban
   (ezt magyar billentyűzeten az 'Y' gomb megnyomásával érhetjük el)
4. Szaladjunk vissza a kiindulóponthoz

Mikor a többiek is elvégezték a feladatokat, akkor futás az UAZ-hoz, mert megyünk lőgyakorlatra. Ki is lehetne itt is az első, mint Peter Armstrong, a hősünk. A lőszeres ládából először ki kell vennünk a muníciót, amit úgy vehetünk ki a ládából, mintha felszállnánk a kamionra, egy ENTERREL (de utána mivel ülőhelyzetben marad a karakterünk, nyomjunk egy 'Y' gombot). Álljunk a helyünkre, és 3 célpontot látunk, amit ha sorban egyenként leszedünk, sikeresen túl vagyunk a kiképzésen.

EVERON ISLAND (MORTON)

Ez a legelső küldetésünk ami élesben megy, ezért fogadjuk meg az őrmester szavait, hogy nincs szükség hősökre. Mivel a játék Mi-je igen fejlett, és az akciójeleneteket igen jól kidolgozták, ezért a játék szakított azzal a hagyománnyal, hogy nekünk kell mindent elvégezni, és mindenkit likvidálni. Itt minden karakter egyenértékű, és ugyanúgy véghezviszik a feladatot mint mi, de ez nem azt jelenti, hogy lógathatjuk a lábunkat, mert minden küldetés végén felmérést készítenek rólunk, ami nem lesz éppen jeles, ha nem teszünk semmit. Lassan és óvatosan haladjunk előre minden részt feltérképezve, és ha meglátunk valakit, aki a „másik oldalról" való, akkor rögtön szóljunk be rádión, hogy mindenki észrevegye az ellenséget, így nem érhet senkit sem meglepetés.
Valamint ha nem szeretnénk rögtön itt az elején elpatkolni, akkor maradjunk távol az úttól, maradjunk (amíg lehet) a biztonságot nyújtó fák és bokrok között, és ha együtt maradunk a többiekkel, akkor nem érhet semmi bántódásunk. A játék akkor ér véget, ha sikerült a városkába bejutni és mindenkit likvidálni, illetve ha el nem menekültek.A tankokkal nem kell sokat törődni, mert a többiek, akinél van páncélököl, az hamarosan megteszi helyettünk.

TIPP:

Érdemes a dokit fedezni, mert ha megsebesülünk, ő adhat nekünk gyors elsősegélyt, ha rádión beszólunk hogy megsebesültünk (5 majd 4).

COMBINED ARMS

A következő küldetés előtt megkapjuk a haditervet, amit érdemes tanulmányozni, főleg a térképet.

A feladat:

· A kiindulóponttól kell eljutnunk a Regina város előtti erdőhöz, ahol a többieket meg kell várnunk, és közben likvidálnunk kell a fel-felbukkanó ellenséget

·Majd egy gyors és hatékony támadást kell mérnünk a város felszabadítása érdekében

A tervekkel az a baj, hogy ugyan szépek és jól ki vannak dolgozva, de éles helyzetben bizony változhat a helyzet a tervhez képest, mert ugye nem vagyunk egy Arnold Schwarzenegger, aki egymaga egy egész ezreddel felér .

A küldetés kezdetén bölcsebb, ha nem a harckocsikkal megyünk, mert ők csak az úton képesek haladni. Menjünk a többi gyalogossal fel a dombon, a bokros rész felé, ahol ugyan könnyebb elbújni, viszont az ellenség is okos, így legtöbbször csak a torkolattűzből látjuk az ellenségeink hollétét.

Az ellenségnek rakétavetője is van, ezért különös gondot kell fordítanunk a tankjainkra, mert sajna nem sérthetetlenek, és a küldetés sikere múlhat azon, hogy annyi maradjon épségben amennyi, lehet.

A rádiót figyeljük, mert hasznos információkat kaphatunk a célpontokat felderítő katonáktól.

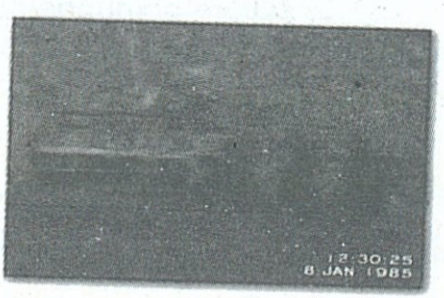
A küldetés végeztével (akár sikeresek voltunk, akár nem) megkapjuk a „felmérést" magunkról, hogy milyen teljesítményt nyújtottunk a harcban, valamint hogy hány embert küldtünk a másvilágra, valamint a halott bajtársaink névsorát is.

CAMPING

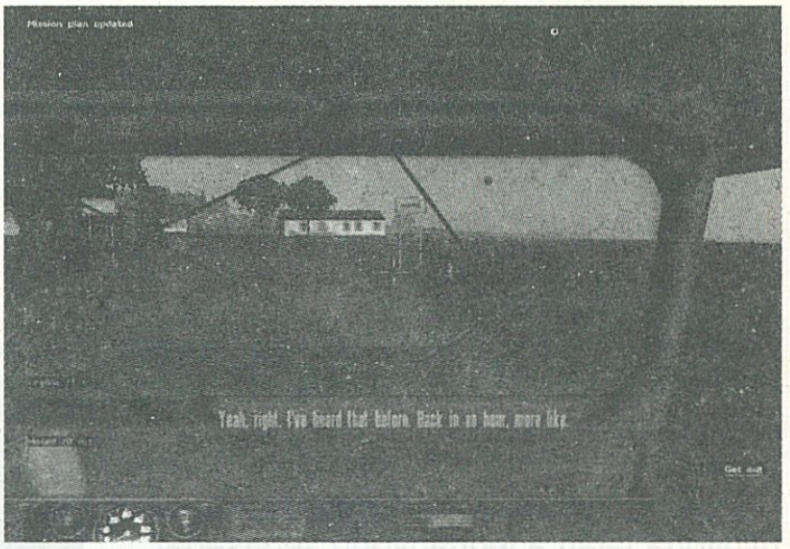
Morton melletti kis faluban hűsölünk. Nemsokára jön az őrmester és kiválaszt minket egy feladatra. Kövessük, majd szálljunk be a dzsipbe. Pár száz méter megtétele után egy katonai teherautót pillantunk meg. Mikor parancsba kapjuk, akkor üljünk az UAZ volánjához. Indítsuk be az UAZt és kövessük az őrmester dzsipjét. Legyünk óvatosak, mert ugye ez nem a Monster Truck Madness , itt bizony vigyázni kell, ha lehet, ne menjünk semminek, még akkor sem, ha útközben szembe jön velünk egy teherautó és egy dzsip. Inkább húzódjunk le amennyire csak lehet, és engedjük el a többieket.

Több meglepetésben nem lesz részünk, csak kövessük a dzsipet. Nemsokára házakat majd katonákat pillantunk meg, lassítsunk, majd a kijelölt helyen álljunk meg. Mikor az összes katona beszállt, rádión parancsot kapunk, hogy indulhatunk tovább. Ha már közelben házakat pillantunk meg, akkor már lassíthatunk, mert a legelső kereszteződésnél balra kell majd letérnünk (amerre a dzsip).

A kijelölt helyen álljunk meg, majd az őrmesterhez menjünk oda, akitől megtudjuk, hogy nem messze orosz katonákat észleltek, akiket semlegesíteni kell.



A dzsipbe szálljunk be, hamarosan követ minket még 3 katona, így (az őrmesterrel együtt) hárman megyünk a küldetést végrehajtani.
Megérkezve a terepre várjuk meg, míg mindenki kiszáll, és csak utána menjünk Rambot játszani.



TIPP:
Maradjunk végig az őrmester háta mögött. Előbb vagy utóbb kiérünk az erdő széléhez. Nyissuk ki a szemünket jól, mert 3 orosz fog átszaladni a tisztáson. Gyorsan nyissunk rájuk tüzet, de hasaljunk is le, mert bizony a torkolattűzből ők is tudnak a hollétünkre következtetni. Még lesz egy vagy két orosz, akit még ki kell vonni a forgalomból. Tartsunk északra az őrmesterrel. A többiek hamarosan észreveszik a maradék katonákat, majd jelentik, így könnyebb megtalálni őket. Ha már mindenkivel végeztünk parancsot kapunk a rádión, hogy menjünk vissza a dzsiphez, majd irány a támaszpont.

ALERT
A jól megérdemelt pihenőnket töltenénk, mikor egy S.O.S. üzenetet kapunk, miszerint nem messze honfitársainkat gonosz oroszok támadták meg.
A tank pár percen belül értünk jön, addig lélekben készüljünk fel a harcra.
KISZÁLLÁS szól a parancs. Ne késlekedjünk sokat, mert bármely pillanatban megkezdődhet a harc, és ha már az elején nem akarunk hősi halált halni, akkor gyorsan kell egy jó fedezéket találnunk.
A két fa közti kis bokros rész talán alkalmas erre a célra. Két helyen fog az ellenség lecsapni ránk - az erdő, és az előtte lévő bokrok, valamint a domboldalon. Talán a legfontosabb itt és az ehhez hasonló pályákon (szerintem), a rádió használata. Ha meglátunk egy ellenséges karaktert, azonnal szóljunk be rádión ('2' majd a megfelelő gomb). Így mindenki észlelni fogja őket.
Sok hozzáfűznivaló nincs ehhez a pályához, csak nyírjunk ki mindenkit, majd szálljunk fel a teherautóra.

MONTIGNAC MUST FALL
Ahogy már a tervben is olvasható, Montignac városka felderítésére, valamint felszabadítására 3 csapat lesz kirendelve Alpha, Bravo, Charlie. Mi az Alpha csapatban leszünk
- Az Alpha csapat nyugatról
- A Bravo csapat északról
- A Charlie csapat északkeletről indítja a támadást

A feladat végeztével az Alpha és Bravo csapat együtt várja meg a szállítójárművet, viszont a Charlie csapat marad vigyázni a falura. Nem okozhat gondot senkinek sem ez a pálya, mert bizony sokan vagyunk, így könnyebb egymásra vigyázni. Mivel igen sötét van, ezért

maradjunk a szakaszvezető mögött, mert akkor nem tévedünk el.
Ha készen vagyunk, akkor kövessük a tervet, azaz várjuk meg a kamiont a többiekkel, és irány Everon. Nincs itt sok hozzáfűznivaló, mindenkit szedjünk le, ha meglátjuk az ellenséges tankot, akkor egyből szedjük le (gránáttal), mert okozhat még némi gondot, ha nem likvidáljuk.
Ha megvagyunk, akkor rohanjunk a többiek után.

AFTER MONTIGNAC

Bevallom ez talán a legnehezebb pálya a játékban, mert csak egyedül vagyok, és mindenütt ellenség lapul. Aki egy kis izgalomra vágyik és eddig nem kapta meg, az most nem fog csalódni.

A térkép (amit az 'M' betűvel hívhatunk) nyújtotta talán a legnagyobb segítséget ezen a pályán, mert ha előhívjuk, akkor az ellenség megjelenik, és láthatjuk, hogy merre mozog, valamint hogy merre néz.

FONTOS

A térkép előhívásánál nem áll meg a játék, hanem folytatódik, tehát így is nyugodtan megölhetnek minket. Tanuljunk meg gyorsan tájékozódni a térképen.Papamaci tájékoztat minket, merre van a találkozási pont, oda kell eljutnunk.

FONTOS

A halottaktól ne vegyünk el semmit se (távcsövet se!).
Sajna most ki kell mennünk az erdőből a nyílt terepre, ahol bizony megláthatnak. Egyetlen esélyünk, ha a bokrokhoz szaladunk, mégpedig cikk-cakkban, mert így ha észre is vesznek, nehezebben találnak el. Egy villámpillantást vetve a térképre láthatjuk, hogy egyetlen esélyünk, ha a Dg58 pontnál beszaladunk az erdőbe, mert így nehezebb célpontok vagyunk, mint nyílt terepen. Figyeljünk, mert ellenséges katonák rejtőzködnek a fák és bokrok között. Papamacitól újabb üzenetet kapunk, hogy egy másik pontra menjünk. Nézzük meg a térképet, majd az erdőből (a Dh63) szaladjunk a megbeszélt pontra.

RESCUE

Fogjuk a távcsövet, figyeljük a jobbról érkező UAZ-t, majd segítsünk a támadásban, ahol az oroszokat kell elintéznünk. Vegyünk el egy géppuskát valamelyik halottól, keressünk menedéket egy jó kis sötét bokorban, és harcra készen várjuk az oroszokat, akik hamarosan megérkeznek.
Ahogy szállnak le, egyből lőjük le mindegyiket, nem adva lehetőséget, hogy esetleg a torkolattüzet felfedezzék. Ne legyünk lezserek, mivel ha mindenkit kinyírtunk, láthatjuk, egy tank is cirkál erre, és ha észrevesz bennünket, akkor vége a küldetésünknek.Ha sikerült kicselezni a tankot üljünk be a kocsiba, és nyomás a találkozási ponthoz, ahol várakozzunk a további parancsig.

UNDERCOVER

Nem vagyok egy szűkszavú ember, de úgy érzem mindent elmondtam, amit tudni érdemes, ezért most és a továbbiakban is inkább csak a száraz tényeket vázolnám fel.
Az elsődleges feladat, hogy maradjunk életben, majd szaladjunk az erdőbe. Szépen csendben hogy senki se vegyen észre, menjünk délnek (mivel ott van az ellenséges tábor). Pár perc múlva, ha mindent jól végeztünk (azaz még nem dobtuk föl a tappancsunkat) meglátjuk az ellenség táborát. A feladat egyértelmű. Ha lehet élve hozzuk ki, a nagy toronyban találjuk meg.

NIGHT PATROL

Ha ügyesek és szemfülesek vagyunk, akkor talán ez lehet a leggyorsabb küldetésünk. Készüljünk fel, azaz vegyük fel az infra távcsövet, majd készüljünk fel, mert az emberünk északról fog érkezni. Távcsővel figyelhetjük a közeledtét, és amikor tiszta a célpont, húzzuk meg a ravaszt.

HOLD MALDEN

Fogjuk a géppuskánkat és szedjünk le pár gonosz oroszt. Mikor már azt látjuk, hogy ejtőernyősök ugrálnak ki a gépből, akkor futás északra és bújjunk el a bokrok között. Először a tiszta célpontokkal foglalkozunk (akit könnyű lelőni), hamarosan ha jól végezzük a dolgunkat, akkor visszavonulnak. Majd szaladjunk északra.

DEFENDER

Óvatosan, ha lehet, akkor csúszva tegyük meg az első 200 métert, vagy nagyon óvatosan fölfelé az úton, mert itt tankok is lesznek. Ha sikerült kicseleznünk őket (még ne keveredjünk velük harcba, mert az nem lenne szerencsés ránk nézve), vigyázzunk, mert később bizony visszafordulnak. Menjünk a támaszpontunkra, majd ott szedjünk össze annyi gránátot a fegyverünkhöz, amennyit csak tudunk. Induljunk vissza az úthoz (ahol a tankok jönnek), és bújjunk el. Vigyázzunk, mert a beépített MI-nek hála (vagy szerencsétlenségre?) ha lövünk, akkor bizony a torkolattüzet észreveszik és visszalőnek. Ha lőttünk, érdemes a helyzetünket változtatni. Egy tanknak 2 lövés kell, hogy végleg semlegesítsük.

TANK TRAINING

Szálljunk be a tankba vezetőként, indítsuk el a tankot és induljunk a gyakorlóterepre. Ha eleget gyakoroltunk, akkor mehetünk a következő találkozási ponthoz a bázisra eligazításért. Nincs más dolgunk mint elindulni, de előbb szóljunk be rádión, hogy megyünk. Ehhez nyomjuk meg az 1 majd a 9 gombot, majd az 11 gombot.
Amíg a tank biztonságos menedékében vagyunk addig senki sem tud minket lelőni, csak bombával. Nagyon fontos, ha nem egyedül megyünk, hanem a gyalogság is kísér minket, soha ne használjunk bombát, rakétát vagy hasonló robbanó töltényt, mert azzal többet

árthatunk, mint amennyit használhatunk. Inkább a géppuskát használjuk, vagy keresztül is mehetünk az embereken, ugyanazt a hatást érjük el vele.
A küldetés egyértelmű: akkor nyerünk, ha az összes ellenséges katonát likvidáljuk.

BATTLE AT HOUDAN

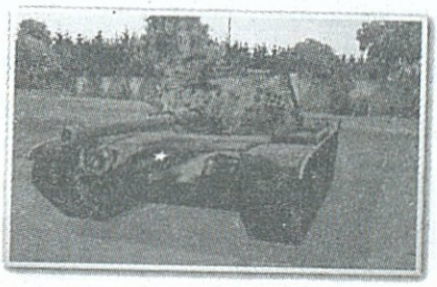
A haditerv átböngészésére fordítsunk időt, mert igen egyszerű. Ha jön az ellenség csak az a feladatunk, hogy maradjunk életben, mert az ellenség túlerőben van és semmi esélyünk. Ha felvesszük a harcot, biztosan a vesztünkbe rohanunk, mert nem vagyunk KAMIKAZE katonák ugye?
Egyetlen esélyünk a harcban, ha keresünk egy biztonságos menedéket és kiszemelünk egy katonát, akinek RTBje van (ez egy páncélököl-szerűség, amit tankok ellen lehet nagy hatékonysággal használni). Aztán először csak a nagyobb célpontokkal, majd a kisebbekkel végezzünk.

INTERDICTION

Előttünk jobb oldalt halad egy, lőjük ki őket. Induljunk a hegy felé, ahol egy újabb orosz vár ránk, így óvatosan közelítsük meg, majd utána szedjük le. Ha megvagyunk induljunk délnek, de előtte pillantsunk rá a térképre és keressük meg az Fh60-as pontot. Arra a pontra kellene eljutni, de lehetőleg kúszva a bokrok között. Ha tudunk csendben mozogni, akkor próbáljuk meg kikerülni észrevétlenül az őrjáratot. Helyezzük el a bombát az első tankon, majd a másodikat az utolsó bokor elé, ahol a második őrjáratozó tank keresztül fog jutni a végén. Gyorsan, de lehetőleg óvatosan hátráljunk a hegy felé. Bújjunk el, majd várjuk meg a tankot, míg áthalad a bokron, ahova a bombat helyeztük, majd mindkét bombát robbantsuk fel. Szóljunk be rádión, hogy a célpontok semlegesítve (2 majd a megfelelő gomb).
Egy újabb ellenséges csapatot fogunk észlelni, semlegesítsük őket, majd menjünk északnak.

SPEARHEAD

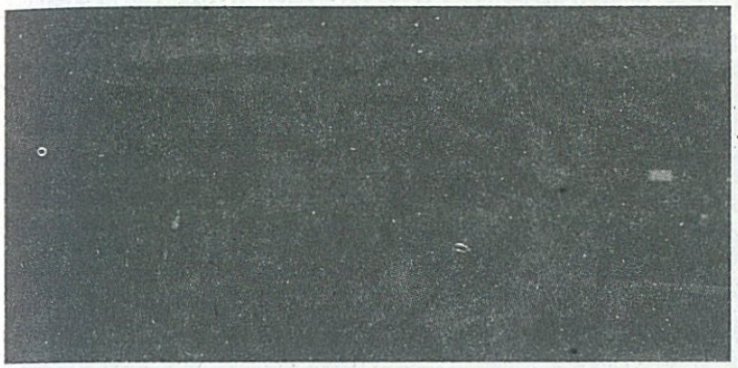
Egy újabb tankos küldetés. Vigyázzunk a katonákra, akiknek páncélöklük van, először őket semlegesítsük. Ha őket megöltük, akkor már szinte semmi baj nem érhet bennünket, csak a legelső tankos küldetésnél mondott aranyszabályt fogadjuk meg. Ismétlés a tudás anyja ugye? Ha gyalogos katonák is jönnek velünk, akkor ha nem muszáj, ne használjunk robbanólövedéket, a géppuska bőven elég. Ha felmértük a városkában lévő hadsereg erélyét, és esetleg kaptunk egy-két veszélyesebb találatot, akkor menjünk oda a szerelőautóhoz, mert az kijavítja a sérüléseinket. Aztán irány a város. Ha esetleg gondban lennénk a helyes taktika megválasztását illetően, ha az ellenséges haderő erejét nem tudtuk megfelelően felbecsülni, akkor a következő taktikát ajánlanám. Menjünk le a tengerpartra, az esetleges felbukkanó katonákat semlegesítsük, aztán lassan araszolva haladjunk fölfelé



a tengerparton, amíg nem látjuk tisztának a célpontot. Lőjünk, majd gyorsan hátráljunk. Folytassuk ezt a technikát addig, amíg nem végeztünk mindenkivel.

PATHFINDER

Egy újabb küldetés, ami tele van izgalommal és tankokkal, szám szerint kettővel. A küldetés sikere persze kin is múlhat, mint rajtunk. Gyorsan keressünk egy páncélöklöt, ahogy megkezdődik a küldetés, illetve egy olyan oroszt, akinél van. Mivel senki sem fogja szép szóval odaadni, ezért csakis erőszakkal tudjuk elvenni. Ha gazdagabbak lettünk egy ilyen fegyverrel, akkor gyorsan semlegesítsük a tankokat, persze az esetleges gyalogságot is likvidálva. Végezetül gyülekező a találkozási ponton, ahol megvárjuk a helikoptert. Felszállva, a túlélőket is szomorú sorsa kell juttatnunk.



TANK RALLY

Talán ez lesz a legutolsó küldetésünk, ahol teljes nyugalommal öldökölhetünk, mert senki sem tud likvidálni minket. Biztosan kitaláltátok, mint ahogy a küldetés neve is utal rá, egy tankban ülve pusztíthatjuk az USSR hősi katonáit. Sok hozzáfűznivalóm nincs, mert ez a küldetés mindenkinek sikerülni fog. Csak menjünk be a városokba, és mindenkit lőjünk le.

UNFINISHED BUSINESS

Nem, kedves barátaim, nem Lara Croft cicababa új CD-jébe csöppentünk, itt csak az a feladat, hogy kerüljük a csetepatékat, bármilyen nehéz is lesz. Menjünk a találkozási pontra olyan csendben, ahogy lehet.

TAKING COMMAND

Ebben a küldetésben is tanulni fogunk, méghozzá nem is akármit. Aki eddig nem sajátította el a rádió és a menürendszerek használatát, az most komoly gondban lesz. Ebben a küldetésben a „parancsolgatás" mesterségét fogjuk tanulni. Hogy sikeresen visszaverjük a csapást, ahhoz két fő dolog szükséges.

1. A páncélöklöt hordozó katonáknak parancsba kell adni, hogy a tankokkal foglalkozzanak
2. A többi fegyveresnek pedig azt a parancsot adjuk, hogy „fedezzenek" föl ellenségeket, és azt mindig jelentsék be rádión.

Vigyázzunk magunkra, de közreműködjünk a harcban.

SCOUTING

Mint ahogy a név is mutatja, a feladat a felderítés. Szálljunk be a dzsipbe, majd menjünk az úton előre. Az ellenséges bázis a De25 ponton lesz. Tegyük le az autót a hegy lábánál, majd kússzunk el addig, amíg nem vesszük észre a bázist. Mélázzunk el egy kicsit, majd menjünk vissza a dzsiphez, majd a bázisra. Vázoljunk fel minden ellenséges tevékenységet, amit a bázisban és környékén tapasztaltunk.

TIPP:

Ha vezetünk, válasszuk meg a biztonságos sebességet 40-50 km/h, mert ha többel száguldunk, és ha esetleg kapunk egy lövést (főleg ha gumiba, vagy egyéb kényes helyre kapjuk), akkor nagyon nehezen irányítható az autó és könnyen felborulhatunk, így könnyű célpontokká válhatunk.

TURNING THE TIDE

Ez az első olyan küldetés, ahol megválaszthatjuk milyen fegyvert vigyünk magunkkal, úgyhogy válasszunk ésszel - az M21 snipert és a LAW rakétavetőt. Ezek a fegyverek legyenek az alapvető beállítások a legtöbb küldetésnél.
Bújjunk el a bokrok között, majd vegyük az irányt a völgy felé, de fokozottan figyeljük a bal oldali hegyoldalt, mert meglepetésben lehet részünk, ha nem vigyázunk.
Ha lehet, akkor CSENDBEN végezzünk az ellenséggel, ha nagy zajjal járna, akkor inkább kerüljük őket. Ha már majdnem az ellenség bázisánál vagyunk, akkor rádión üzenetet kapunk a Bravo csapattól, hogy segít nekünk az őröket likvidálni. Beszéljünk a páncélöklöt hordozó katonáinkkal a tankok pusztítása felöl.

SABOTEUR

Ezen a küldetésen nem lesz szükségünk sok munícióra. Menjünk az út jobb oldalán lévő kis bokros területre, majd hasaljunk le. Ha meglátjuk az őrjáratot, akkor gyorsan csapjunk le, és semlegesítsünk mindenkit. Menjünk tovább óvatosan Levie felé. Északon az ellenséges lőszerraktárat őrzik. Semlegesítsük az őröket, majd gyorsan szaladjunk az URAL kamionhoz, a déli oldalon két katonát is találunk. Az északi lőszerraktárnál helyezzünk el a bombát, majd miután elvettük a két halottól, a kamion közelébe is helyezzünk el egy másik bombát. Menjünk az erdőbe és robbantsuk fel a két bombát.
Menjünk délnek, és az Fh67-es pontnál, ha kiértünk az erdőből hamarosan látunk egy másik tábort. A közeli bokorban bújjunk el és figyeljük a közeledő őrjáratot, de csak figyeljük, ne támadjuk meg őket.
Az utolsó bombáinkat helyezzük el, majd hátráljunk a hegy felé és robbantsuk fel az egészet.

GUARDIAN

Passzírozzuk be a katonáinkat a tankba, és szálljunk be a dzsipbe. Menjünk délre, majd a legelső útkereszteződésnél forduljunk jobbra. Néhány lázongó géppuskástól eltekintve nem nagyon találkozunk majd más katonákkal, de tartsuk be a tanácsot, amit már mondtam (40-50 km/h), és nyugodtan vezessünk a repülőtérre.

RETURN TO EDEN

Fogd a géppuskát (M21) és a páncélöklöt (LAW). Az Alpha csapat a mi csapatunk lesz, egyeztessük a haditervet a Bravo és a Charlie csapattal. Szálljunk be a tankunkba és

szóljunk a csapatainknak, hogy szedjék a lábukat a következő pontra, és figyeljék az ellenséget. Szóljunk be rádión a helikoptereknek - és támadás! Végezetül irány a repülőtér.

HIND ATTACK

Menjünk a találkozási pontra, ahol a csapatunk már vár ránk. A gonosz oroszok bázisa (nézzünk rá a térképre) az Eg58 ponton található. Menjünk be egyenesen az erdőbe, és óvatosan közelítsük meg az említett pontot. Mikor elértünk az erdő széléhez és megpillantottuk az ellenséges bázist, legjobb ha mentünk, mert kellemetlen lenne egy véletlen folytán újra kezdeni a játékot. Az erdő biztonságos fedezékében maradjunk, és innen irányítsuk a többieket. Mérjük fel a legfontosabb stratégiai pontokat az ellenséges bázison, és oda küldjük őket.

A főbb pontok:

· A lőszerraktár északnyugaton
· A helikopterek
· A tankok

Aztán adjuk parancsba, hogy mindenki helyezze el a bombáját.
Természetesen nem lehet a küldetést tűzharc nélkül véghezvinni, nem kell félni, itt nem kell nekünk harcolnunk, csak bízzunk a katonáink harctudásában. De fontos, hogy mindig figyelmeztessük őket, hogy figyeljék az ellenséget és szóljanak be mindig rádión, ha egy katonát észlelnek. Ha elhelyezték az összes bombát akkor szóljunk, hogy vonuljanak vissza s ha megfelelő távolságba értek a bázistól, akkor BUMMMMMMMMMMM!!!
Szépen nyugodtan forduljunk vissza és induljunk (térkép) az Ei61 pont felé.

ROLLING THUNDER

Ha követjük a tervet, akkor az első várossal nem lehet problémánk. Montignac felé vigyázzunk, lehetőleg ne menjünk az úton, mert alá van aknázva. Nagy ívben kerüljük ki, és inkább az erdő felől, lehetőleg északról közelítsük meg a várost. Felmérve az ellenség haderejét, már nem lehet részünk meglepetésben.

AIRBONE

Ebben a küldetésben repülni tanulunk. Még csak lövöldöznünk sem kell, csak kövessük az utasításokat. Senkinek sem fog ez a pálya gondot okozni.

AIR SUPERIORITY

Csak szálljunk fel és a tankot lőjük ki. Lehetőleg rakétát használjunk.

RECON

Tankokat kell semlegesítenünk. Küldjünk egy katonát, hogy felmérje a terepet. A tankok a következő helyen találhatók meg (térkép)

· Ea75
· Eb73
· Dg73

Semlegesítsük a tankokat. Dolgunk végeztével üzenjünk a hajónak, hogy végeztünk.

KILLDOZER

Egy újabb küldetés, ahol két célpontunk van, két tank. Szerezzük meg az elsőt. Nincs valami jó állapotban, igaz? Nos nem baj. Hívjuk rádión a szerelőautót és a lőszeres autót. Mikor megvagyunk menjünk a másodikért.

AIR ASSAULT

Menjünk a Buffaloi bázisra, de a rakétáinkkal spóroljunk, inkább a gépfegyvereket használjuk. Ha sikeresen elértünk Saint Pierrehez, akkor először a (nagyobb) tankokat semlegesítsük. Ha tovább nézelődünk, akkor kisebb tankokat is észreveszünk, akiket egy lövéssel el lehet intézni. Ha megvagyunk, akkor malmozzunk addig, amíg a Zulu csapat felderíti a várost.

WAKE UP CALL

Szintén tankokat kell semlegesítenünk csak itt bombával. Észrevétlenül menjünk oda a tankokhoz, és helyezzük el a bombákat.

FONTOS:

Csak a nagy tankoknál helyezzük el a bombákat és vigyázzunk, nehogy a többiek tüzet nyissanak a tankokra mert félő, hogy elmozdulnak a helyükről és talán a bomba hatótávolságán kívülre kerülnek. Csak a nagy tankokkal foglalkozzunk.

PLANES START

Szálljunk fel, itt nincs is más dolgunk.

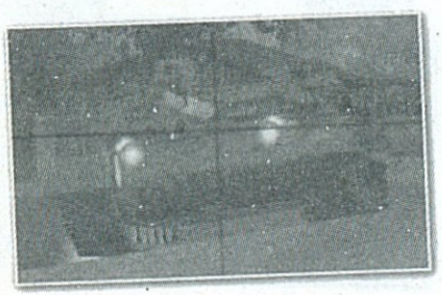
MAVERICK

Először a nagy tankokat üssük ki a nyeregből, majd a kicsiket. Vigyázzunk, mert az üzemanyag ki fog fogyni, ezért igyekezzünk. Ha már kevés a benzin, akkor repüljünk közel a földhöz, mert így ki tudunk esetleg ugrani minden baj nélkül, mielőtt lezuhannánk.

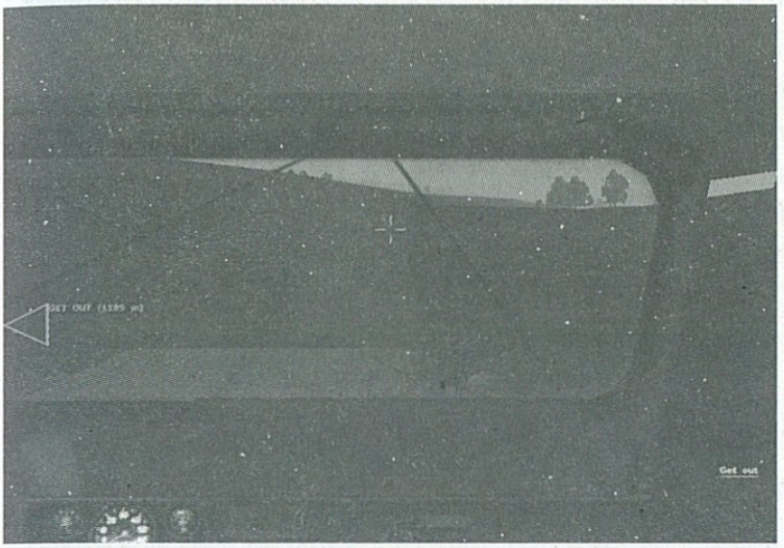
COUNTER STRIKE

Most ugyan nem fogunk tankban vagy helikopteren rohangálni, de ütőképesek lehetünk, ha a géppuskát (M21) és a páncélöklöt (LAW) választjuk. A küldetés kezdetén keressünk egy jó kis fedezéket a bokrokban, és innen végigvihetjük az egész küldetést.

ESCAPING FROM PRISON



Ne nagyon ugráljunk, inkább bújjunk el, mert ha észrevesznek, akkor bizony csúnya véget érhetünk. Várjunk sötétedésig, aztán lépjünk akcióba. Hogy addig mit csináljunk? Maradjunk láthatatlanok. Sötétben ha lehasalunk, akkor senki sem vehet minket észre, mert „láthatatlanok" vagyunk. Sötétedés után menjünk a tankhoz és üljünk be. Ne foglalkozzunk a katonákkal, csak menjünk rajtuk keresztül és kész. Nyomás ki a táborból, majd menjünk délnek. Gyengébbek kedvéért elmondanám, hogy északon a tenger van, délen a hegyvidék.



A hegyek felé kell tartanunk. Hamarosan megérkezik az orosz légierő, amint lehet, szálljunk ki a tankból, mert mindenképpen meg fog semmisülni. Rajtad múlik, hogy veled vagy nélküled. Folytassuk az utunkat délnek, hamarosan meglátjuk a hazaiakat (NEHOGY LELŐJÜK ŐKET!).

INCURSION

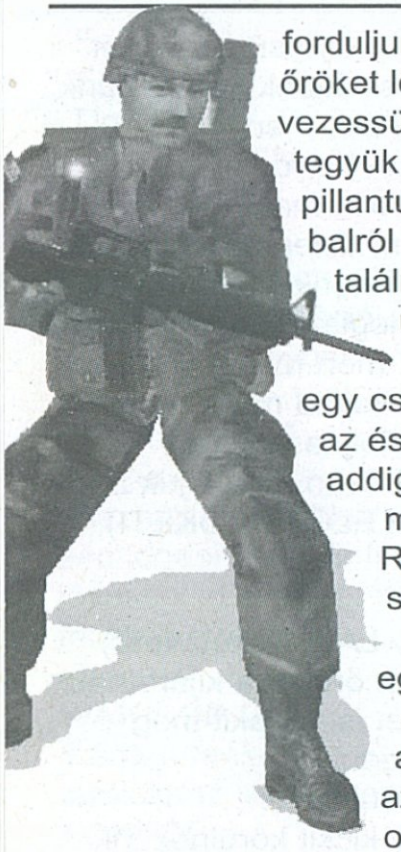
Csak egy M21 és egy LAW (rakétavető) szükséges. Lőjük le az őröket a kijáratnál, az őrtoronyban lévőket is, és akit még könnyen le tudunk szedni. Hamarosan tankok indulnak a keresésünkre. Ha egy kicsit körülnézünk üregeket vagy hasadékokat pillanthatunk meg, ugorjunk be gyorsan az egyikbe, azután haladjunk délnyugatnak. Ha már végigértünk és biztosak vagyunk benne, hogy senki sem figyel minket, akkor ugorjunk ki, aztán vegyük elő a térképünket és menjünk a Be44/43 pontra. Ha még élünk, akkor irány észak, a bokorban bújjunk el, és MARADJUNK CSENDBEN! Ne feledjük, hogy este senki sem vehet minket észre, ha hasalunk. Ha tiszta a levegő, akkor rohanjunk be a házba. Szerezzük meg a házból a kódokat, és azon az útvonalon, ahogy idejöttünk menjünk vissza.

SEARCH AND DESTROY

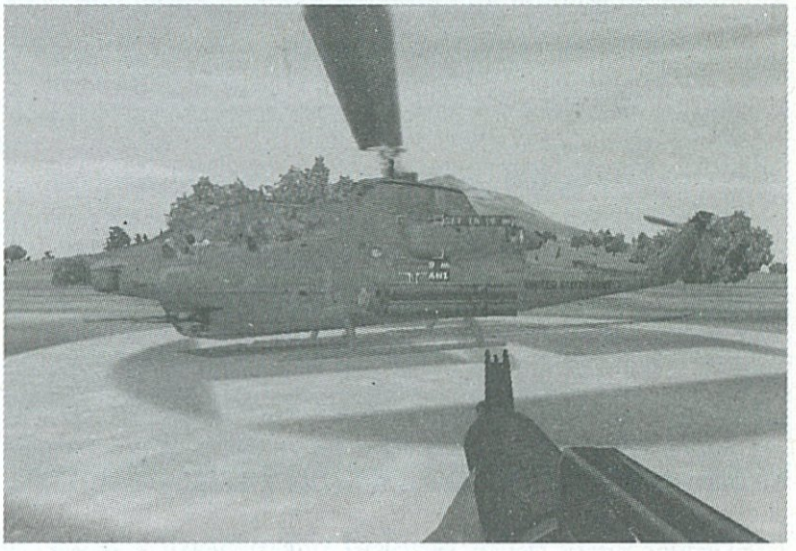
Keresd meg és pusztítsd el. Mit kell keresni? Hát egy SCUD rakétát, ami (térkép) az Eb53 pontján található. A csapatunk csak zavaró tényező lenne, így őket hagyjuk magunk mögött, és egyedül vágjunk a feladatnak. A kis rakétánkat válasszuk ki, és óvatosan kússzunk el az ellenség orra előtt, minden fölösleges harcot kerülve. Ha meglátjuk a célpontunkat, semmisítsük meg —-BUMMMMMM! Fogjuk a puskánkat és szívódjunk fel!!

RED DAWN

A távcsöves puska lesz a legjobb erre a feladatra (M21), valamint egy páncélöklöt is érdemes hozni. Egyetlen embert érdemes vinni magunkkal, akit magunk mellé ültetünk a dzsipbe, a többieknek meg adjunk kimenőt. Menjük az úton délre, majd



forduljunk jobbra az Eh51 ponton. A bázis előtt lassítsunk (Ee46), majd az őröket lőjük le. Menjünk be a bázisra, fogjuk az üzemanyaghordó autót, majd vezessünk a repcsihez, és töltsük csordulásig üzemanyaggal. Az emberünket tegyük a géppuskához és induljunk el északkeletre. Hamarosan tankokat pillantunk meg, akiket sürgősen semlegesítsünk. Vigyázzunk, mert jobbról és balról is lőnek majd, de ha cikk-cakkban haladunk, akkor nehezebben találnak el minket. Ni-ni, mi az ott, egy SCUD rakéta? Tudjuk mi a dolgunk ugye?



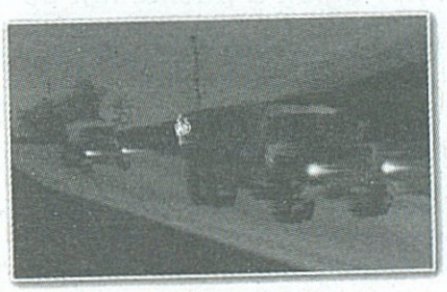
Ereszkedjünk le egy cseppet, és repüljünk az északi úton keletre addig, amíg az úton UAZt megpillantjuk. Repüljünk előre és szálljunk le valahol, majd rejtőzzünk el egy olyan helyen, ahonnan jól rálátunk az útra. Fontos, hogy az UAZban Guba is ott lesz (ő a parancsnok az oroszoknál), akit nem szabad lelőnünk, csak a vezetőt. Miután megáll a kocsi két katona fog kiszállni belőle, őket is lőjük le, aztán fussunk oda Gubához.

STATUS QUO

Az utolsó pálya(), itt már csak búcsúzunk a játéktól. Szálljunk le a repülőtéren. Egyetlen tanács amit adhatok, hogy semmit se kapkodjunk el, csak szépen lassan. Az üzemanyag-szállító autóba szálljunk be, majd töltsük fel a helikopterünket üzemanyaggal és szálljunk fel. Szedjük fel a még élő barátainkat és menjünk bulizni!

Ennyi lett volna az Operation Flashpoint. Elnézést kérnék azoktól, akik a harci járművek és a fegyverek megszállottai, mivel a végigjátszásomban sok helyen a különböző típusúakat egy kalap alá veszem. Szerintem itt nem ezen volt a hangsúly, hanem hogy megfelelő stratégiai tippekkel és egyéb módon segítsek az egyes pályákon megrekedt játékosokon.

HERKULES



Aktuális megjelenési listánk második kiadásában új nevek bukkantak fel természetesen és egy-két időpont is megváltozott. A listában szereplő időpontok tájékoztató jellegűek és az európai megjelenések időpontját tükrözik, de természetesen a kiadók a változtatás jogát fenttartják.

☂ - nem nagy durranás
☂ - közepes game
☂ - jó proginak ígérkezik
○ - kíváló játék lesz

Akció	Blade Masters	Ronin	2001/II	☂
	Buffy	Fox Interactive	2001/III	☂
	C&C Renegade	Westwood	2001/08	○
	Doom 3	id Software	2002/02	○
	Duke Nukem Forever	3D Realms	2001/11	☂
	Halo	Bungie	2002/02	○
	Max Payne	Remedy	2001/07	○
	Red Faction	Volition	2001/III	☂
	The World is not Enough	Electronic Arts	2001/IV	○
	Team Fortress 2	Valve	2001/IV	○
	X-COM Alliance	Microprose	2001/III	○
	Hidden & Dangerous 2	Take 2	2001/IV	○
	Unreal 2	Epic Games	2002/03	○
	Grand Theft Auto 3	Take 2	2002/05	○
	Return of Castle Wofenstein	Activision	2001/11	○
	Jedi Outcast	LucasArts	2001/11	○
Kaland/RPG	Anarchy Online	Funcom	2001/07	☂
	Dungeon Siege	Microsoft	2001/11	○
	Morrowind	Bethesda	2001/12	☂
	Neverwinter Nights	Bioware	2001/12	○
	Pool of Radiance 2	SSI	2001/09	○
	Ultima Online 2	Electronic Arts	2001/IV	○
	Watchmaker	Topware	2001/IV	☂
	Runaway	Dinamic	2001/09	○
Stratégia	Warcraft 3	Blizzard	2002/02	○
	Commandos 2	Eidos	2001/09	○
	Empire Earth	Havas	2001/09	○
	Wiggles	Innonics	2001/09	☂
	Republic	Elixir	2002/04	○
	ST: Brigade Commander	Activision	2001/III	☂
	Pryartorians	Pyro Studios	2001/IV	○
	Stronghold	Take 2	2001/10	○
	Age of Mythology	Ensemle Studios	2002/05	○
	Star Trek Armada 2	Activision	2001/12	☂
	Homeworld 2	Havas	2002/02	○
	Heroes of MM 4	3DO	2001/IV	○
	Etherlords	Fishtank	2001/10	○

Hm, nem hiszem, hogy be kéne mutatnom a Sierra eddigi legnagyszerűbb játékát, a Half-Life-ot. A Quake 2 felturbózott motorját használó game új jelentést adott az FPS fogalmának, és a kritikusok is egyöntetűen pozitívan nyilatkoztak róla. Végre egy olyan lövöldözős játékot kaptunk, amiben bár nevéhez híven irtani kellett a népet, de azért előfordultak (nagyon ötletes) gondolkodtató feladatok, amik nem csak a kulcskeresés unalmas metódusát takarták. A nép is érezte, hogy itt valami teljesen új van keletkezőben, így nem csoda, hogy rengetegen csaptak le az új „megváltóra". Maga a történet egyszerű, és egyben nagyszerű is volt, magával ragadta a játékost. Egy Gordon Freeman nevű tudóst irányíthattunk, aki több társával egyetemben egy idegen anyag vizsgálatával foglalkozott. Egy kísérletet próbáltak elvégezni, amikor is egy sugár alá kellett volna betolni a kőzetet, de ekkor elszabadult a pokol, mert amikor a sugár érintkezett az anyaggal, hirtelen teleportok nyíltak meg, amin rengeteg undorító idegen lepte el a Black Mesa-t. Amikor a kormány tudomást szerzett erről, rögtön odaküldte a katonaságot, hogy intézzék el a laborban lévőket (hogy ne maradjon szemtanú), és a különös lényeket. Nekünk kellett felvenni a harcot a katonasággal és a lényekkel, majd a végén elkalapálni az UFO-k vezérét is. Miközben a rajongótábor nőttön-nőtt, és már kinőtte a játék multiplayer adotta lehetőségeit is, új módozatok (Counter-Strike, Team Fortress stb.), és főleg új kiegészítők után ácsingózott. A nyomásnak engedve a készítőgárda, elkészítette az első kiegészítőt, az Opposing Force-ot, amiben a nevéhez híven a játékos a másik oldal, vagyis a katonaság szemszögéből élhette át újra a nagy kalandot. A kevés taktikázáson kívül itt az összetartáson (hisz néha kaptunk embereket) és a hatalmas tűzerőn volt a hangsúly, éppen ezért rengeteg új fegyvert kaptunk. A legújabb kiegészítőben a harmadik oldal (nem, nem az ufók), a biztonsági őrök kalandjait élhetjük át. Itt inkább a gondolkodtató feladatok megoldásán lesz a fő hangsúly, és nem a mészárláson (abból is lesz dögivel), éppen ezért a fegyverek száma jóval kevesebb lesz, mint amire számítottunk. Ellentétben Freemannel és a tizedessel, a mi biztonsági őrünk egyedül lesz, mint az ujjam, éppen ezért nem számíthat segítségre. Azok a munkatársak akiktől segítséget kérhetnénk, már vagy halottak lesznek, vagy éppen haldokolnak. Mivel egyedül leszünk, jobban meg kell gondolnunk, kivel, hol és miért keveredünk tűzharcba, mert könnyen otthagyhatjuk a fogunkat, evvel is taktikázósabbá téve a játékot.

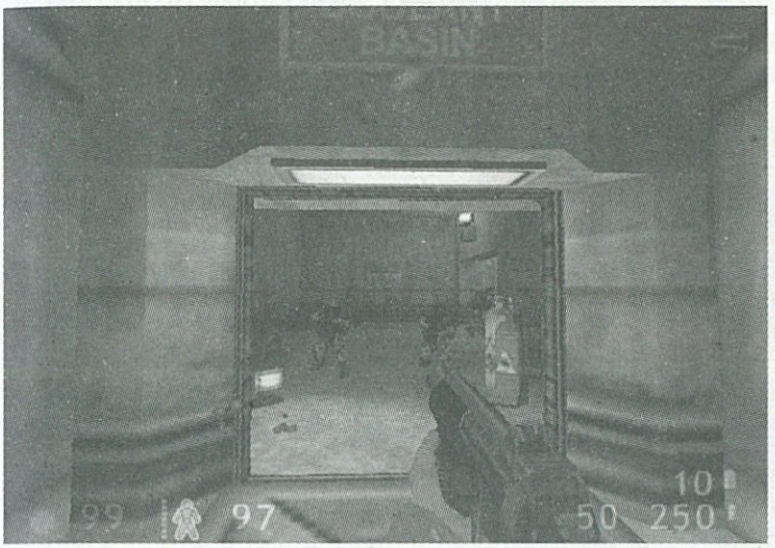
Ha véget ért a vonatozás és kinyílik az ajtó, lépjünk ki rajta, majd próbáljunk bemenni a másikon. Az zárva lesz, és csak belülről lehet kinyitni, de ne aggódjunk, mert majd kinyitják. Amíg az őr bénázik (többször elhibázza a kódot) forduljunk meg, és láthatjuk, amint a következő vonattal a jó öreg Gordon Freeman utazik. Ezután már bemehetünk a kinyitott ajtón, és miután beszéltünk a biztonsági őrrel, a fotocellás ajtón keresztül folytathatjuk utunk a Black Mesa belseje felé. Jobbra még nem tudunk menni, mert az ott posztoló munkatársunk nem enged be, amíg nincs rajtunk a „munkaruhánk". Az első feladatunk tehát a páncélzatunk megkeresése lesz. Ennek érdekében kövessük azt a színes csíkot, amelyre az Area 3 Security feliratot pingálták. Egy kisebb csarnokba érünk, ahol –miután beszéltünk a pult mögött ülő „gondnokkal"- Personal Facilities felé vegyük az irányt. Az öltözőszekrényeknél keressük meg a sajátunkat, amelyikre a Cahoun van írva, és vegyük fel a testpáncélunkat, valamint a sisakunkat. Kifele menet a „gondnok" szól, hogy valami gond van a G szektorban a lifttel, ezért jó lenne, ha megnéznénk. Mielőtt elindulnánk megfejteni a rejtélyt, nem árt a lifttel felmenni az Armory-ba. Itt a fegyverbiztostól megkapjuk a stukkerunkat, de sajnos csak 17 skuló van benne. Semmi gond, menjünk le a lőtérhez, ahol egy Barney és egy túlsúlyos fánkzabáló tart lőgyakorlatot (az utóbbi inkább csak tömi a fejét). Ha jobban szétnézünk, a nem használt lövészállásoknál újabb tárakkal lehetünk gazdagabbak. Ha itt végeztünk, mehetünk is a G szektorba, ahova azon az ajtón keresztül juthatunk el, amerre legelőször nem tudtunk eljutni. Útba esik a videó szoba is, ahol tulajdonképpen semmi érdekes nincs; láthatjuk, amint Freeman megy feltehetőleg a ruhájáért, egy másik kivetítőn pedig a földönkívüli kőzet szállítását kísérhetjük figyelemmel. Továbbmenve, miután beszéltünk a padon ülő fószerral, másszunk le a jobb oldali létrán. Fel kellene kapcsolni a generátort, amit egy high voltage feliratú rács véd, de ne aggódjunk, mert nincs forrás, ami a kerítésbe az áramot termelné, tehát nyugodtan menjünk be az ajtón, és nyomjuk fel a kart, majd irány tovább. Most már át tudunk menni a vonatvágány feletti mobil hídon, de meg kell várni, míg elmegy a szerelvény, és csak ezután tudjuk a híd lenyílását elősegítő gombot megnyomni. Az üdítő automatáknál az esetleges hp-veszteségünket tudjuk pótolni, de csak egyesével. Elérkeztünk az ominózus lifthez, amin két prof társaságában le is mehetünk.

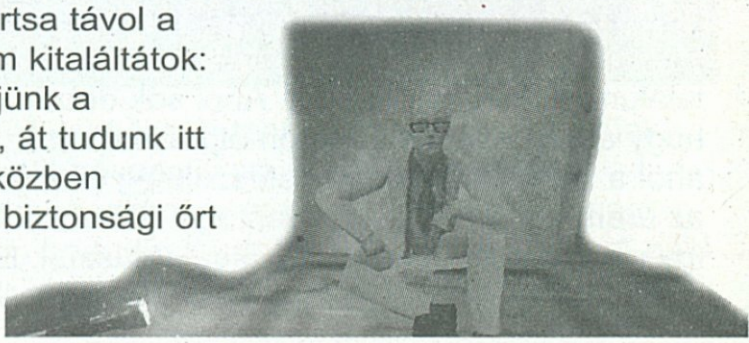
Duty Calls

Miután sikeresen lezuhantunk vele és véget értek vízióink, vegyük fel a pajszert, valamint a halott őr lőszerét. Verjünk szét minden dobozt, mert jó cuccok lehetnek bennük. Balra egy elsősegély állomást találhatunk (ez egy doboz a falon piros kereszttel), ahol elvesztett energiánkat pótolhatjuk. Induljunk jobbra, ahol kutyák támadnak ránk. Ezek a lények leginkább egy kutyára hasonlítanak, azzal a különbséggel, hogy nekik csak egyetlen, ámde hatalmas szemük van. Ne tévesszen meg ártatlan külsejük, mert egyáltalán nem barátságosak. Magas frekvenciájú hangokat adnak ki, aminek ugyan nem nagy a sebzése, de ha egy egész falka ilyen lény támad ránk, ugyancsak meglepődhetünk. Lent az ajtót

zárva találjuk, ezért menjünk körbe. A dobozokban és a polcon lőszereket találhatunk, továbbmenve pedig egy olyan terembe juthatunk, ahol elég sok polc van. Itt verjük szét a szemben lévő biztosítékot (szürke doboz a falon), aminek következményeként elalszik a fény, de szabaddá válik az út az előbb még zárva talált ajtón keresztül. A folyosó után egy kisebb terembe juthatunk, aminek a padlózatára sárgászöld vegyi anyag folyt ki, amibe ne lépjünk bele. Itt arcraugrók rontanak ránk, amelyek olyan lények, mint az Alien II-ben a kis alapszörnyek, amik az emberek fejére ugranak. NE engedjük magunkhoz túl közel őket, mert bár nem túl nagy a sebzésük, de ha már közel vannak, nehéz őket eltalálni. Ugorjunk át az asztalra, majd onnan a másik oldalra, és nézzünk be a balra lévő ajtón, mivel jobbra egy rács akadályozza tovahaladásunkat. A kicsi kis teremben szólítsuk magunkhoz a lőszereket, majd másszunk fel a létrán. Fent egy tudóst találunk, aki elmondja, hogy tovább csak a csatornán át tudunk menni (ahova az előbb említett rácson keresztül tudunk csak eljutni), és arra kér minket, ne mondjuk el senkinek, hogy ő itt lapul, mert attól tart, hogy mindenkit meg akarnak ölni. Fogalma sincs, mennyire igaza is van...Továbbjutáshoz két lehetőségünk van: 1. innen fentről ki tudjuk lőni a benzineshordókat, amik kirobbantják a rácsot. 2. odahúzzuk a széket és átmászunk. Liftezzünk egyet oldalirányba, és végezzünk a kutyákkal és a szolgákkal. A szolga egy kb. két méter magas egyszemű lény, hosszú karokkal és egy erős elektrosokkos támadással. A szürke ajtó mögötti teremben csak a South Tunnel Acces-t nyitó gombot tudjuk megnyomni, mivel a másiké nem működik, de nekünk ez is elég lesz. Irány tehát erre, át a dobozok között. Ha végeztünk a kutyákkal és minden dobozt szétvertünk, bújjunk át a nagy hangárajtó alatt. Vegyük el a halott őr cuccait, majd a kezelőpult két karjával (folyamatosan kell nyomni a use-t) állítsuk be a két „liftet" úgy, hogy a következő sorrendben át tudjunk ugrálni (guggoló ugrással): kezelőpult legmagasabb pontja-első lift – dobozok - második lift – létra, majd tegyünk is így. Induljunk el arra, amerről hallottuk, hogy leomlott valami. Szolgák támadnak ránk, majd miután elintéztük őket, a jobbra lévő létrán távozzunk lefele. Itt szintén jobbra induljunk a résen át egy olyan helyre, ahol a „víz" két lapátot hajt. Az elágazásnál megint csak jobbra menjünk és ugorjunk át a szemben lévő létrára. Fent tekerjük meg a kereket és a másik létrán másszunk le, majd tekerjük meg az itteni kereket is. A folyosón bemenve vegyük fel a halott tudós mellől a shootgunt, majd irány fel az előző létrán. Arra induljunk, amerre az előbb nem tudtunk, mert forró gőz akadályozott ebben minket. Vegyük fel a töltényeket, és használjuk az elsősegély állomást, ha kell (a HEV-et nem tudjuk, és nem is fogjuk tudni soha). Jobbra az ablak alatti gombot nyomjuk meg, és várjunk, amíg le nem érkezik szemben a lift, rajta néhány szolga. Innen puffogtassuk le őket, majd menjünk vissza abba a helyiségbe, ahol két lapátot hajtott a víz. Itt induljunk a zsákutcának tűnő másik irányba, de ha a végén megfordulunk, egy létrára lehetünk figyelmesek, ami egy csőhöz van erősítve. Másszunk is fel rajta, és egy rövidebb gyalogtúra után egy terem felső részéhez érünk. Lent víz, nekünk pedig át kéne jutni a túloldalra. Először is lődözzük le a plafonon levő alieneket. Ezek a különös élőlények mindig a

plafonon tanyáznak, hosszú nyelvüket pedig a földig eresztik. Ha valaki a közelébe téved, rögtön elkapja, és elkezdi húzni felfelé a szájához. Ez még nem annyira nagy baj, hisz amíg fel nem húz teljesen, még van idő lelőni, de ha elbénázzuk, lefejezés vár ránk. A Half-life-ban kívülről is tanúi is lehettünk egy-két ilyen kivégzésnek, nem volt szép látvány, mondhatom. Ha megöltük őket ugorjunk a vízbe, majd a harmadik résen bemászva csavarjuk el a Flow Control-t, aminek hatására megemelkedik a vízszint. Ússzunk ki, és most már ki tudunk mászni a túlpartra. A dobozok szétverése után vegyük fel a hulla mellől a shootgun-t és a hozzá tartozó lőszereket. Ezután szolgák támadnak meg, majd elindulva a hídon, szintén megtámadnak minket. Az előttünk lévővel ne foglalkozzunk, hisz' alatta úgyis leszakad a padlózat, forduljunk inkább meg, és adjunk a mögöttünk levő szájának. Mivel a híd leszakadt, nem tudunk átjutni rajta, de semmi gond, ugorjunk le balra a csőre, és ott folytassuk tovább menetelésünk. A hidakon menjünk át, közben kutassuk át a ládákat, és végezzünk a (néha lesből) ránk támadó félholtakra. Ezek olyan ellenfelek, amiknek a teste emberi „alapanyagból" van (valamikor tudósok voltak), csak a fejükre alapszörnyek tapadtak, így átvéve felettük az irányítást. A karjuk végén hatalmas karmok vannak, amivel megpróbálnak minket megsebezni, de lomhaságuk és rossz reakcióidejük miatt akár egy szál pajszerrel is könnyedén kifektethetők. Akármivel is lövünk rá, a fejét célozzuk, mert ott sokkal sérülékenyebbek az egyébként elég szívós dögök. Az őrtől vegyük el a páncélt (neki már úgysem kell), valamint az elsősegély állomásnál HP-nkat növelhetjük. Mielőtt lemennénk a létrán a kanálisba, tegyük ártalmatlanná a „köpködőt". Azért adtam neki ezt a fantáziadús nevet, mert zöld trutyikat köpköd, ami elég ártalmas az egészségünkre. A körülbelül két méter hosszú, négy lábon járó állat közelre pedig erős fogazatával támad. Senkivel sem barátságos, még a saját fajtatársaira is rátámad, de ezt sajnos egyszer sem tudtam előnyömre fordítani. Ha továbbmegyünk, szolgák teleportálódnak körénk. Használjuk a két henger alakú oszlopot fedezéknek, és innen tüzeljünk rájuk. A köpködő kiiktatása után balra menjünk, majd jobbra terítsük le a nekünk háttal álló másik köpködőt, amíg még nem vesz észre. Cuccoljunk fel, de a liftet még nem tudjuk használni, áram kell neki. Ennél mi sem egyszerűbb: induljunk a másik irányba (vigyázzunk a balra megbúvó köpködővel), és a folyosó végén kapcsoljuk fel a Generator Control-t. A szolga elintézése után liftezzünk egyet, és egy kis séta után ahhoz a teherlifthez jutunk, amelyiket, még a fenti Control Room-ban hívtunk le. Egy robbanószeres doboz van, a falon pedig egy „Tartsa távol a robbanószereket a csatornától!" felirat. Gondolom kitaláltátok: lökjük bele a dobozt a kanálisba, és gyönyörködjünk a tűzijátékban. Mivel az egyik lapát megsemmisült, át tudunk itt menni. Tegyük ezt, és másszunk fel a létrán, miközben szemtanúi lehetünk, amint a katonák fentről egy biztonsági őrt dobnak le. Most már biztosak lehetünk abban, hogy a katonánk nem velünk vannak.

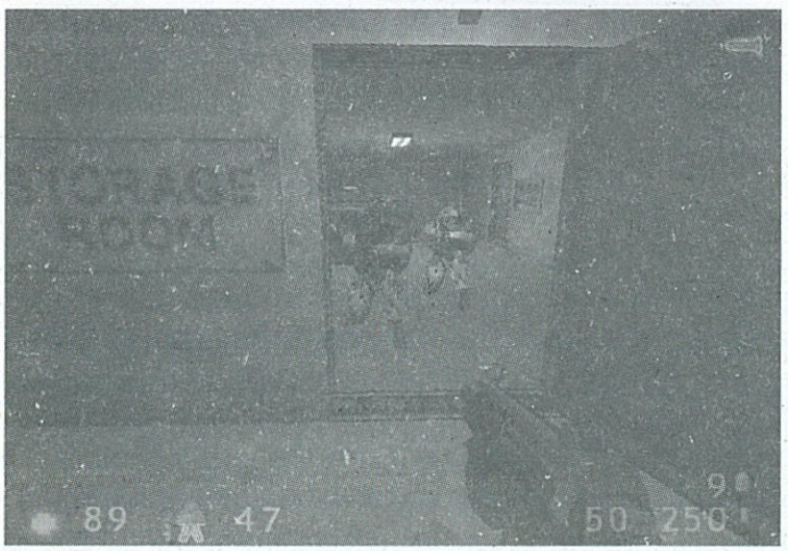




Captive Freight

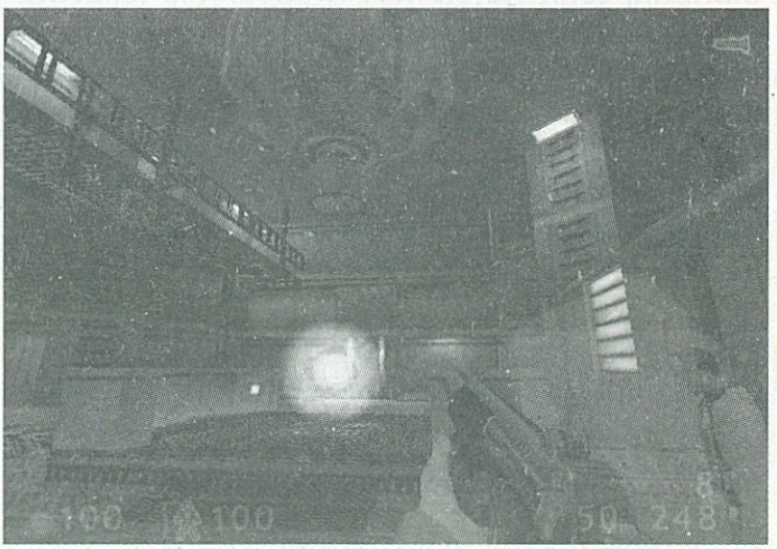
Másszunk fel a létrán, és gyorsan fussunk előre, amíg a gépágyúk el nem kezdenek lőni ránk. Amikor elkezdenek „dalolni", gyorsan guggoljunk le, és így menjünk tovább feléjük (a homokzsákok megvédenek). Mikor az előttük levő homokzsákokhoz érünk a felállás-tüzelés-guggolás kombináció többszöri ismételgetésével lőjük szét mindkettőt. A teherautóban gránátokra, detonátoros robbanóanyagra és elsősegély pakkra lelhetünk, de az itteni kaputnem tudjuk kinyitni. Irány hát a másik, ami a tábla szerint a vasútállomás (Train Yard) és a nehézáru-raktár (Freight Warehouse) felé vezet. A villogó lámpájú autónál

vegyük el az őrtől a páncélt, valamint a Coltot, és a hozzá tartozó skulót, a csomagtartóban pedig shootgun lőszerre és elsősegélycsomagra lelhetünk. Ha itt egyenesen, majd balra megyünk tovább, katonákba ütközhetünk, de mielőtt harcba bocsátkozhatnánk velük, bezáródik köztünk és közöttük egy kapu. Éppen ezért jobbra induljunk. Az ajtóról kétféleképpen operálhatjuk le a lakatot: vagy egyszerűen csak leverjük, vagy felrobbantjuk a hordót mellette. A csatornafedelet a tekerentyű elforgatásával (folyamatosan kell nyomni a use-t) tudjuk kinyitni. Másszunk is le, de a létra leszakad. Lent ne érjünk a csövekhez, mert ahogy a felirat is figyelmeztet - forróak. Induljunk el balra, és a zsilipkapunál tekerjük el a kart, mire az kinyílik. Egy csövekkel teli falhoz érünk, ahol három helyen szivárog a forró gőz. Egyfolytában guggolva menjünk az alsó kettő közé, ahol a csap van, és zárjuk el. A vízzel elárasztott folyosón nem kell félni a vízbe lógó, szikrázó áramvezetéktől, mert furcsa mód nem ráz meg minket. A zsilipkapu mellet szintén tekerjük el az ezúttal víz alatti kereket, hogy szabaddá tegyük az utat. A következő két saroknál

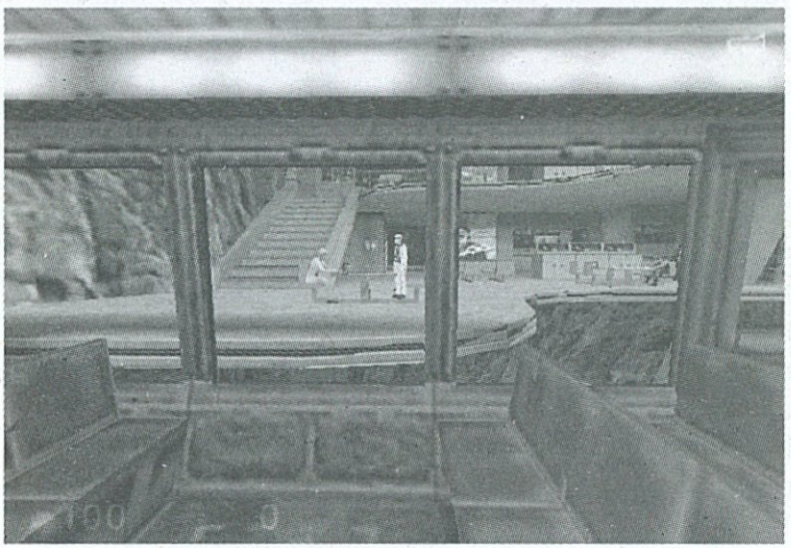


vigyázzunk a köpködőkkel. A legjobb taktika az, hogy elcsaljuk őket, majd mikor befordulnak a sarkon, beléjük eresztünk egy duplát a shootgunból. A rácsnál lőjük ki a hordót, hogy egyszerre végezzünk az összes monsztréval, majd induljunk fel a lifttel. Induljunk balra, de vigyázzunk a szolgákkal. Őket is érdemes a sarkokra csalni, és ott lelőni shootgunnal. Amikor egy elágazáshoz érünk, először előre menjünk, mert ott egy elsősegély állomást találunk a dobozok mögött. Ahol sok doboz van, először szintén a hordót robbantsuk fel, hogy a kis patkányok rögtön elpusztuljanak. Ha itt végeztünk, induljunk a másik irányba, ahol a két fal között magasfeszültség cikázik. Itt fontos az időzítés. Akkor fussunk át, amikor az áram a folyosó végén van, így elkerülhetjük a sérülést. A kanyar után lőjük ki a hordót, így remélhetőleg mindkét szolga elpusztul. Ezután húzzuk oda a nagyobbik fémládát a leszakadt szellőző elé, és ugorjunk át arra. Verjük ki a rácsot, és menjünk arra, egészen

addig, amíg már csak lefele lehet menni. Itt dobjunk le egy gránátot, hogy a lentiek meghaljanak, és ugorjunk le. A rács kiverése után húzzuk el a hordót az ajtó elől. Balra páncélt találhatunk, de ezt ne vegyük fel addig (kivéve, ha egyáltalán nincs, vagy csak alig van rajtunk kevlár), amíg a jobbra lévő három (egy az ajtóban elbújt) katonát ki nem nyírtuk. Itt zsákmányolhatjuk az új fegyverünket, az MP5-öt, aminek másodlagos funkciójával jóképű gránátokat lőhetünk ki. Nyissunk be az irodába (Maintenance Office), ahol a polcokon elsősegély csomagot, a szekrényben pedig lőszert találunk. Ha nem tudunk mindent elvinni, az se baj, mert a játék vége felé még visszatérhetünk erre. A lépcsőn kaptassunk fel az első emeletre, és itt a polcokról és a dobozokból vegyük fel, ami csak kell. Az ajtón kimenve jobbra a kocsiknál katonák ácsorognak, nem árt kipróbálni új stukkerünk másodlagos funkcióját, majd húzódjunk vissza, és innen lőjük le a maradékot. Jobbra fent az ablakból, egy katona ontja az áldást. Ha őt is leszedtük, másszunk az ablakba a gumikról, és itt (a 2. szinten) induljunk balra. Vegyük el az őr Coltját, és a töltényeket, majd verjük le a rácsról a lakatot, és így bejuthatunk a lőszerraktárba. A következő ajtón nyissunk be, majd húzódjunk vissza, és innen lőjük le a katonákat. Miután nincsen több, menjünk ki. Egy vagonokkal teli zárt udvarba jutunk, de ne menjünk oda hozzájuk, hanem a szemben lévő ajtón nézzünk be, és kapcsoljuk fel a villanyt. Néhány halott tudós társaságában rengeteg dobozt találunk, amiket szétverve elsősegély csomagokhoz juthatunk. Most már megvizsgálhatjuk a vonatokat is. Közelebb érve segélykiáltásokat hallhatunk a piros vagonból. Nyissuk ki az ajtaját (egyszerűen csak menjünk oda), mire a pofa azt feleli, hogy ő nem Dr. Rosenberg. Jól van, menjük ki a lenti ajtón (végezzünk a katonákkal). Eljutunk a Freight Yardhoz, ami egy udvar két vagonnal...és sok katonával. Ha levertük őket jobbra pácélt, míg a dobozokban lőszert és gyógyító cuccot találunk. Felhívnám még a figyelmet arra az élénk, zöld dobozra, amire Machine Gun van írva. Verjük szét, és alatta egy lerögzített gépágyú lapul, ami egy nagy kapura néz, nyilván nem ok nélkül. A piros vagonból ismét segélykiáltások hallatszanak, de sajnos a bejáratot hatalmas tekercsek zárják el. Éppen ezért verjük szét a vagonokon található ládákat, majd lőjük szét az ékeket, mire a két tekercs legurul. A benn lévő pofa sem Dr. Rosenberg (ki a fene lehet az?), és ne is törődjünk vele, rohanjunk gyorsan a Machine Gunhoz. Amikor kinyílik a hatalmas kapu, addig lőjük a katonákat (rengeteg van belőlük) evvel a fegyverrel, amíg valamelyiknek el nem sikerük oldalra slisszolnia. Ekkor váltsunk MP5-re, és ezzel intézzük el a maradékot. Az alagút végén intézzük el a katonákat, de vigyázzunk, ne menjünk ki. Ezután ugorjunk fel a teherautóra, és vegyük fel az aknavetőt. Az autó hirtelen felrobban, aminek oka, hogy egy tank lőtt ránk az egyik vonatról. Gyorsan menjünk a vagon alá, és innen lőjük le a maradék zsoldost, majd kihasználva a tank lassúságát végezzünk azzal is (a fenti forgó részét célozzuk, és aknavetőt használjunk). A vagonokon és a ládákban rengeteg jó cuccot találunk, de ha kell még, akkor verjük szét a jobb oldali vagon két nagy ládáját, így a hozzáférhetővé vált lyukon be tudunk ugrani a kék vagonba is. A zöld ajtón távozzunk, majd a folyosó végén, először szedjük le a géppuskaállást (a Colt erre a

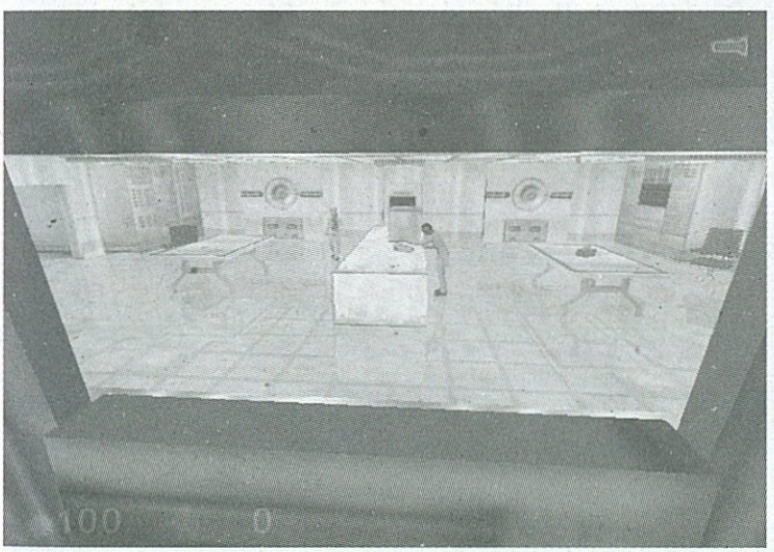


legjobb), és induljunk el a másik irányba, amíg egy vagonhoz nem érkezünk. Verjük szét rajta a ládákat, majd robbantsuk ki az immár hozzáférhetővé vált gázpalackokat, amelyek jókora lyukat ütnek a falon. Innen szedjünk le annyi kommandóst, amennyit csak tudunk, és csak azután másszunk át a hatalmas udvarra. Ha szétvertünk minden ládát, és feltankoltunk mindennel, menjünk a Control roomba, és csavarjuk el a kart, ami elfordítja a középen lévő sínpárt, majd nyomjuk meg a gombot is, amivel egy kaput tudunk kinyitni. Egy vagonra lelünk (persze pirosra), amiben szintén fogságba esett valaki. Innen nem tudjuk kinyitni az ajtaját, ezért jobbról másszunk fel a mozdonyra, és tolassunk vele a raktérhez. Most már ki tudjuk nyitni az ajtót, és nagy meglepetésünkre Dr. Rosenberget találjuk benne. Meglepődik, hogy ismerjük, de utána rögtön megered a nyelve. Elmondja, hogy a Black Mesa-ról csak egy teleporttal juthatunk ki, amin ő dolgozott. Kevesen tudtak róla, éppen ezért talán nem sokan kószálnak arra. Indulni kéne, csakhogy közben a Freeman-t kereső katonák bezártak minket, és nem tudunk kijutni. Talán a fenti szellőzőn kéne, de az zárva van. De ha elkezdünk ugrálni, akkor a prof felajánlja a segítségét, és bakot tart. Miután kijutottunk és végeztünk a katonákkal, menjünk vissza a dokiért, és induljunk el az előbb még bezárva talált zöld ajtón, utána fel a lépcsőn. Tisztítsuk meg az irodát a katonáktól (az egyik asztalon a dobozban elsősegély cucc) amíg az öreg az ajtónál vár, majd ha kész, szóljunk neki. Amikor a doki szól, hogy pihennie kell, hagyjuk ott (rossz jel, harcra van kilátás). A következő ajtóban zsoldosok várnak ránk. Ha mind halott, a prof automatice jön utánunk, csak várjuk meg. Fussunk le teljesen a lépcsőházban, és amikor doki megjegyzi, hogy mindjárt ott vagyok, már tényleg a közelben leszünk. Amikor megmutatja, hogy hol kell kirobbantani a falat, vigyük arrébb, majd robbantsunk. Nem véletlenül ismerős ez a folyosó, itt már jártunk. Ha továbbmegyünk, akkor ahhoz az irodához jutunk, aminél megemlítettem, hogy később még visszatérhetünk ide. Ha hagytunk itt valamit, szedjük össze, majd másszunk be a liftbe a dokival. Mikor leértünk vigyük magunkkal, és amíg ő kinyitja az ajtót, addig mi jobbra cuccoljunk fel. Az ajtó mögött egy elsősegély állomás fogad minket, valamint egy másik prof, aki nagyon csodálkozik, hogy megúsztuk a kalandot (csodálkozhat is). Ezután irány a fő helyiségbe, ahol a teleport is van. Doki össze-vissza zagyvál mindenfélét a teleport működéséről – ne is figyeljünk rá, csak fontoskodni akar. A lényeg az, hogy amikor szól, aktiválni kell a pajzsot (most még nem nekünk), és így kinyílik a teleport (zöld gömb). Amikor ez megjelenik, ugorjunk is bele.



Focal Point

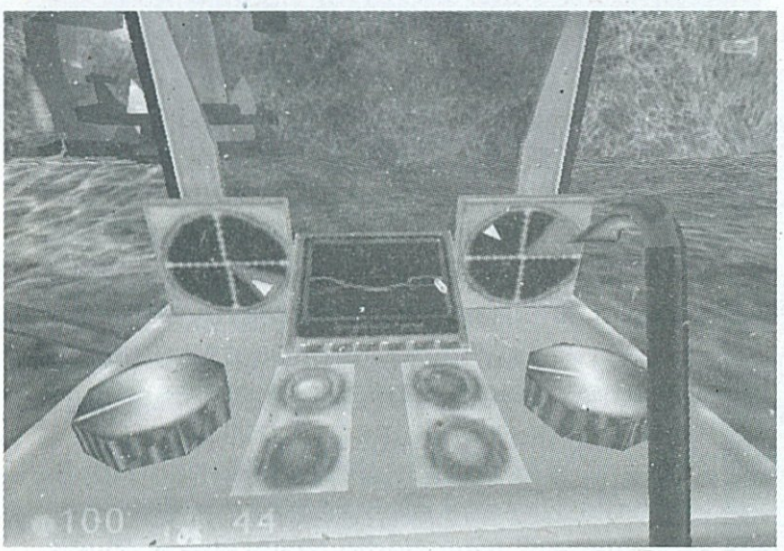
Ajaj, a doki valamit nagyon elbaltázott, mert az ufók földjére kerültünk, bár tényleg a Black Mesa-n kívülre. Lőjük le a ránk rontó kutyákat, majd a bal oldali sziklarakásra felmászva ugorjunk át a „felüljáróra". Induljunk el a másik irányba körbe, ott pedig lőjük ki a hálót, és gyorsan ugorjunk az üregbe, mert a hegyes végű növény megtámad. Ha egy kicsi csarnokba értünk, teljesen mindegy, merre megyünk, mindig ugyanoda fogunk kijutni. Javaslatom a jobbra, és az elágazásnál szintén jobbra irány. A következő csarnokban jobbra egy köpködő van. Elintézése után, induljunk el valamelyik bal oldali járaton. Egy olyan helyre jutunk, aminek közepén egy nagyon mély víz van. Lőjük le a lényeket a plafonon, majd ugorjunk bele a vízbe, és a két világító pont közül ahhoz ússzunk, amelyik közelebb van, mert ott egy hulla mellett néhány cuccot találunk. Ezután a legnagyobb lyukon távozzunk, azon, amelyiken nincs háló. Egy kis ugrálós rész következik. A lényeg, hogy mindegyik lebegő platformot érintenünk kell, a bal oldalival kezdve. A következő helyen ugráljunk át a középen lévő lebegő részre, majd álljunk bele a kék tócsába, ami regenerál minket. A szolgák lelövése után várjuk meg, míg a hatalmas repülő lény ledönti az egyik oszlopot. Keljünk át rajta, majd üssük ki a hálót, és essünk le. Ússzunk fel, majd a köpködő kinyírása után a vízesésnél, innen föntről végezzünk a másikkal is, majd essünk le. Az ugratóval ugorjunk fel a másik vízesés tetejére, és innen induljunk tovább, a tócsában gyógyulhatunk, a hullától értékes lőszereket zsákmányolhatunk. Ha kiértünk jobbra induljunk, és másszunk fel a sziklaomlásnál, majd az ugrató segítségével jussunk fel a sziklapárkányra. Kiérve a barlangból, egy nagyobb térre jutunk, aminek a közepén egy különös, kristállyal működő szerkezet áll. A barlangban és a környéken cuccokra lelünk, majd próbáljunk életet lehelni a masinába. Először kakaót adjunk neki, amit a kis kék dobozon lévő kapcsolóval tehetünk meg. Ezután lépjünk a kezelőpanelhoz, és a forgantyúval forgassuk egymásba a piros és sárga háromszögeket. Szolgák, goliát és két repülő lény jelenik meg. A goliát egy, célpontját követő legyeket kilövellő stukival rendelkezik, ami elég veszélyes, a madárszerű lény pedig tűzlabdákat lövell ki, és villanykörte alakja van. Ellene a leghatásosabb a Colt. Ha végeztünk, a barlangban leomló sziklákon felmászva indulhatunk tovább. Essünk le a tócsába, végezzünk a köpködővel, majd az odateleportáló három szolgával, és két repkedő lénnyel. Addig menjünk, míg le nem esünk, majd ugorjunk bele a megjelenő gömbbe, amilyen gyorsan csak tudunk. Ne törődjünk semmivel, esetleg csak az utunkat álló néhány szolgával.



Power Struggle

Visszaérkezésünkkor a doki elmondja, hogy elhibázott valamit (micsoda meglepetés), de majd újra megpróbálja. De van itt más gond is. A teleport lezabálta a rendelkezésre álló energiát, így el kéne mennünk felkapcsolni egy generátort, plusz még egy energiacellára is szükség lenne. Sok sikert kíván, mert onnan még senki sem jött vissza élve. Glip, milyen

megnyugtató. Liftezzünk le, majd miután lelőttük a háttal álló köpködőt, menjünk fel a jobbra lévő lifttel. A rácson keresztül láthatjuk, amint egyik munkatársunk harcol a szolgákkal, és közben megjegyzi, hogy semmi esélyük a túlélésre, amíg nincs áram. Ebből rájöhetünk, hogy csak akkor juthatunk ide be, ha már bekapcsoltuk a generátort. Induljunk hát vissza, és várjuk meg, míg a szemben lévő ajtót kivágja a katonaság. Ha végeztünk velük, tisztítsuk meg az irodaszerű helyiségeket is. Abban a teremben, ahol a falon elsősegély állomás található, balra, a két „vízeséses" terem felé vegyük az irányt, át a hídon. A katonák elintézése után másszunk fel a balra levő létrán, és lepjük meg a rádiót bütykölő bakát. Másszunk fel a létra melletti rácson, és addig menjünk, amíg el nem érünk a hullához, ami mellett egyéb cuccok között egy új „fegyverre" lelünk, a bogárra. Ezek a kis dögök szétmarcangolják áldozatukat, majd egy idő után felrobbannak, de vigyázzunk, mert ha nincs ellen a közelben, ránk fognak támadni. Másszunk vissza, majd jobbra folytassunk utunkat. Jobbra, egy bombával felszerelt ajtót látunk, de őt és a detonátort összekötő vezeték elszakadt. Ha balra indulunk, egy nagy medencéhez jutunk, amiben folyékony nitrogén van, és a két oldalát összekötő híd le van szakadva. Nincs más hátra, robbantanunk kell, de kellene valami amivel pótolhatjuk a vezetékben létrejött hézagot. A sarokban álló fémhordó jó is lesz – húzzuk a rés fölé, és robbantsunk. Másszunk fel a jobb oldali létrán, majd a jobb oldali kereket tekerjük el, így leengedve a nitrogént. A másik irányban a mészárlás/cuccolás után liftezzünk egyet lefele. Az immár üres medencébe jutunk, és a dolgunk a következő: először is másszunk fel a létrán, és lökjük le az ottani két hordót, majd az így összegyűlt négy hordót úgy állítsuk fel, hogy amikor visszaengedjük a folyadékot, hidat képezzen az eredeti híd két, leszakadt vége között. Ha megvagyunk, tekerjük vissza a kereket, és menjünk vissza a kirobbantott ajtón át a terembe, és az odateleportáló lények eliminálása után ugrálgassunk át a túlpartra. Lőjük le a túloldalon lévő katonákat, akik mással vannak elfoglalva, és másszunk át a barikádon (vigyázzunk a kiömlött trutyival). A góliát kivégzése után indulás be az ajtón, és a szolgákon keresztül a Control Roomba vezet az út. A köpködő halála után húzzuk le a két kart, így elindítva a generátort, majd irány visszafele, a hidunkon át. Ha ahhoz a helyhez érünk, ahol fel lehetett mászni a rácson a bogarakért, jobbra induljunk, majd nyomjuk meg a gombot, így a „vízeséses" helyiségben feljön a híd. Menjünk át rajta, és oda jutunk, ahol nemrégiben még Barney küszködött a szolgákkal. A szerencsétlen még él, és elmondja, hogy az ott lévő energiacellát kell eljuttatnunk a profnak,



de előtte fel kell tölteni a mögötte levő helyen. Mikor meg akarná mutatni, meghal, de semmi gond, ez gyerekjáték. Toljuk be a cuccot a töltőbe, és nyomjuk meg a gombot, majd ha ez kész, toljuk át a szemben levő hasonló szerkezetbe (ami egy lift), és nyomjuk meg itt is a gombot. Jól van, ez is kész, irány vissza a lifttel a dokihoz, aki örömmel tájékoztat, hogy a cella birtokában már meg tudják javítani a szerkentyűt, de mivel ez lefoglalja a profokat, nekünk kell segédkezni a teleport beindításánál. Amikor szól, másszunk fel a létrán és menjünk a kis helyiségbe, ahol először húzzuk meg a Main Power feliratú kart (amint hozzáférhető lesz). Amikor egy kisebb robbanást hallunk, és szól a doki, hogy csavarjuk el a fémhídnál levő kereket mielőtt túlmelegszik a cucc, tegyük azt. Figyeljünk rá, hogy teljesen elcsavarjuk (akadjon ki a mutató), mert ha nem, akkor BUMM. Dr. Rosenberg beindítja a teleportot. Nekünk az a dolgunk, hogy amikor kivillan a piros gomb, nyomjuk meg. Először a három prof menekül el, majd mi jövünk, de mielőtt ezt megtehetnénk, elözönli a katonaság a termet. Végezzünk velük (nem muszáj), majd ugorjunk a teleportba. Együtt örülhetünk a tudósokkal, hogy megmenekültünk...de a doki valami különöset lát rajtunk, és mire felfognánk, egy idegen bolygón találjuk magunkat. Mi a...de ekkor meg egy kis szobába teleportálódunk. És láthatjuk, amint a leütött Freeman-t vonszolja néhány katona (ugye ismerős?). Végül mégiscsak visszaérünk a megfelelő helyre. A doki szerint csak a csodán múlt, hogy élve megúsztuk, de hát megúsztuk!

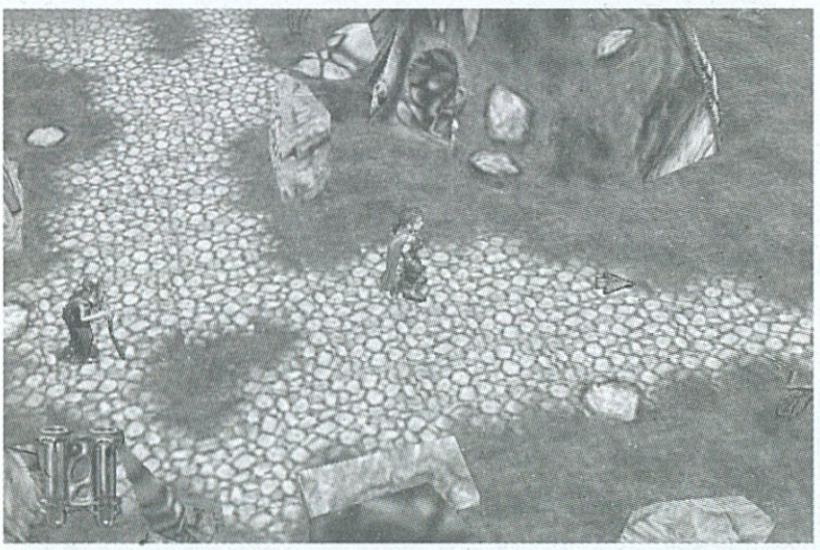
Csuvi

TECHNOMAGE

Nem hiszem, hogy sokan volnának, akik hallottak már erről a névről: Technomage. Habár aki szokott olyan berkekben járni, ahol készülő játékokról vannak hírek, az talán tudja miről is van szó. Valószínűleg az rpg-s játékokat kedvelő embereknek sokat sejtető a név, és már dörzsölik a tenyerüket, hogy valami jól ötvözött cyberes fantasy játékról beszélünk. Pedig nem. A Technomage visszatért a gyökerekhez, a Japánból világhódító útra indult rpg-s anno Super Nintendo-n befutott játékokban megismert egyszerű, de mégis élvezetes játékmenethez. Persze itt az egyszerűt nem a történetre és a cselekményre kell érteni, mert az igencsak össze lett gubancolva. A Playstation befutása óta pedig újra virágkorukat élik ezek a játékok, kicsit már feljavított grafikával és kezeléssel.

Viszont a jó öreg pc-nket eleddig nagyon elkerülték a hasonló játékok. Volt egy-két próbálkozás, jobb-rosszabb, amikor hirtelen a szürke homályból berobbant a Technomage! Bizony, ez a játék a pc-s házigazdáknak is megmelengeti a szívét. Hisz amellett, hogy a régi jól bevált alapokat használja, modern 3D-s köntösben tárul a szemünk elé.

Sajnos ez a nagy pozitívuma a játéknak egyben a negatívumává is vált, hisz a kamerakezelés viszonylag könnyedén megoldható (főleg görgős egérrel), de a textúrázással igen komoly gondok vannak. Hisz egy szép erdei környezetben olyan lehangoló tud lenni az a kétszer két centis négyzetekből „összerakott" vízfelület. Valamint a 3D miatt a kezeléssel, az ugrálós részekkel is akadnak majd gondok.



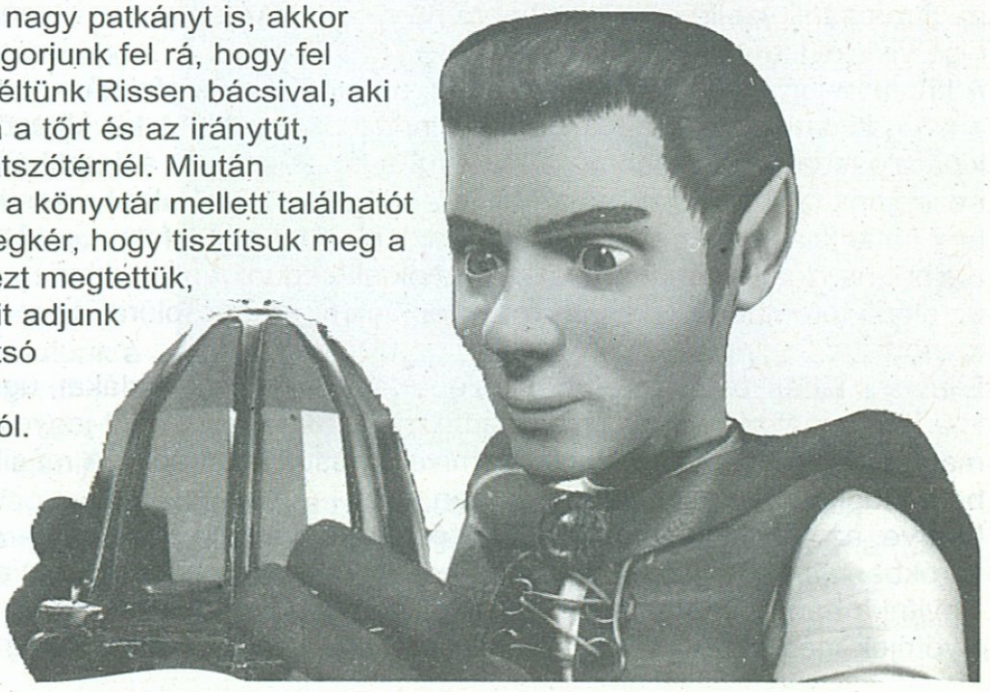
De tegyük félre a negatívumokat és nézzük, hogy miben jó a játék: akció-kaland játék rpg-s elemekkel, egy 3D-s világban, több mint 50 pálya vár felfedezésre, 3D-s audio hatás és még sorolhatnám a játék eladására szolgáló reklámszöveget. Valóban elég hosszú játék, habár jó pár órai játék után az ember elgondolkozik, hogy vajon a készítők milyen korosztálynak szánták játékukat. Ugyanis a játékban szereplő igen sűrűn elhelyezett mentési pontok elég könnyűvé teszik a játékot, s ha még azt is nézzük, hogy tulajdonképpen bárhol lehet menteni, akkor meg gyerekjáték. Az ellenfelek is inkább viccesek néha, mint félelmetesek, az egy-egy fő rész végén lévő főellenségeket pedig gyermetegen könnyű elintézni. Viszont sokszor olyan fejtörőket tettek a játékba, amit egy tízéves gyerek nem biztos, hogy meg tud oldani. Tehát ilyen dolgok miatt eléggé leszűkült az a kör, akiknek tetszeni fog a játék.

A névből adódóan pedig ne várjunk pusztító varázslatokat, vagy remek fegyverek tömkelegét. Hisz az a pár varázslat ami van, habár szépen néz ki, de egy-két alkalomtól eltérően hanyagolható a használatuk. A fegyverekből szintén nincs túl sok, csak a szokásos. Valamint van egy-két amulett, gyűrű és köpeny, és a szintén jól bevált bomba, gyorsító cipő, és csáklya. Tehát túl nagy újítás a grafikát leszámítva nincs a játékban, habár Playstation-ön már vannak 3D-s rgp-k. Ha az embernek van gamepad-je és tv kártyája, akkor olyan benyomást kelt szeretett pc-nk, mintha konzolon játszanánk.

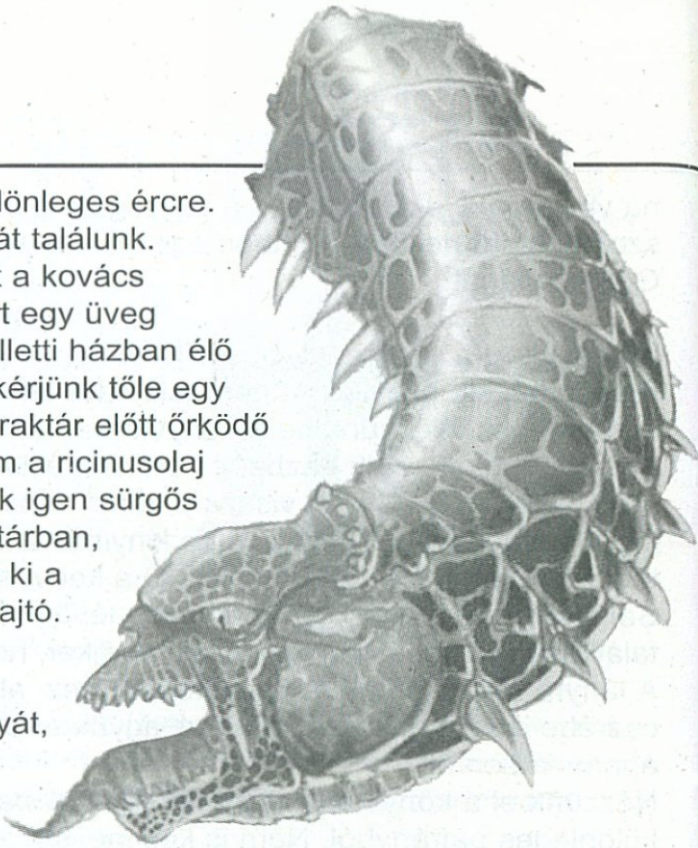
Aki szerette régen az ilyen játékokat, azoknak bátran ajánlom a programot, szintén a gyereknek,

ha van valaki, aki lefordítsa a szövegeket, sok-sok örömteli és gondolkodással eltöltött órát szolgáltathat nekik a Technomage. Nosza rajta, bújjunk Melvin bőrébe, hogy bebarangoljuk Gothos viágát!

Kutassuk át a szekrényt, beszéljünk Firnaval, majd hagyjuk el a családi házat. Látogassuk meg Rissen bácsit, aki viszont nem található otthon. Amíg hazaér, tegyünk egy-két szívességet az embereknek. Nézzünk be a könyvtárba, ami éppen zárva van, mert eltűnt néhány könyv. Menjünk az otthonunk melletti házba, és ott beszéljünk Mrs. Sengarnnal. Nála vannak a hiányzó könyvek, meg is kér, hogy vigyük vissza a könyvtárba őket, majd nézzünk vissza hozzá.
Vigyük a könyveket vissza, mire kinyitják a könyvtárat, olvassuk el a található könyveket, majd térjünk vissza Mrs. Sengarnhoz. Ő a kedvességünkért ad nekünk egy rózsát, amit vigyünk el Mr. Sarisnak, akit a játszótér környékén lévő színpadnál találunk meg. A bácsikánk melletti házban találkozunk Mrs. Encendevel, aki megkér, hogy vigyünk valami ennivalót Larissanak, a lányának. A lányra rábukkanunk a játszótéren, ő az, aki ugrókötelezik. Nagyon hálás a szendvicsért, és cserébe ad nekünk egy lufit. Ezt vigyük el Dannynek, aki a játszótértől északra lévő háza előtt éppen kézen áll.
Nézzünk el a könyvtárral szemközti iskolába, ahol Salik mester megkér, hogy hozzunk neki egy különleges páfrányból. Nem is kell messzire mennünk, mert a növényt megtaláljuk a könyvtárban lévő kis szobában. A leszakított levelet vigyük el Salik mesternek.
A bácsikánk háza melletti borpincében ha beszélünk Falahannal, kiderül, hogy elhagyta a másik szoba kulcsát, ahová ráadásul Bacchust is bezárta. Falahan azt mondta, hogy egy bokor tövében a fal mellett hagyta el a kulcsot egy görbe éjszaka után. A kulcsot megtaláljuk Mrs. Sengarn (ő nem vitte vissza a könyveket) háza mögött. Ha megvan, nyissuk ki az ajtót vele, majd a fogadóban beszéljünk Mr. Hernttel, aki megkér, hogy hozzunk neki egy üveg különleges bort. Az egyik szobában találkozhatunk egy furcsa, gyíkszerű lénnyel, aki öt aranyért információkat ad el nekünk. Menjünk a borárushoz, és Bacchustól vegyünk egy üveg bort, amit vigyünk el Mr. Herntnek.
Ekkor jön el az ideje, hogy hazatérjen bácsikánk, induljunk hát el hozzá. Útközben nézzünk el a főtérre a kúthoz, mert éppen egy futár fog érkezni. A hosszú beszélgetések után menjünk Rissen bácsihoz, aki végre otthon van. Ő ideadja a pincéhez vezető ajtó kulcsát és megbíz, hogy keressük meg odalent az iránytűt. A pincében vegyük fel a tőrt, és a következő teremben toljuk oda a ládát a feltornyozott ládákhoz, amiknek a tetején megtaláljuk a szükséges kulcsot. Ha elintéztük a kis patkányokat és a nagy patkányt is, akkor húzzuk ki a sarokból a ládát és ugorjunk fel rá, hogy fel tudjuk venni az iránytűt. Ha beszéltünk Rissen bácsival, aki nagylelkűen nekünk ajándékozza a tőrt és az iránytűt, keressük meg édesanyánkat a játszótérnél. Miután beszéltünk vele, látogassuk meg a könyvtár mellett találhatót Mr. Vesneggst a házában, aki megkér, hogy tisztítsuk meg a pincéjét a patkányoktól. Amikor ezt megtettük, kapunk tőle egy üveg altatót, amit adjunk oda Firnanak. Ő ezt beadja a hátsó kapunál álló őrnek, így ezután nyugodtan távozhatunk a városból.



Streamertown
Keressük fel édesapánk házát, akit sajnos nem találunk otthon, és még az ajtó is zárva van. Ha beszélünk a kováccsal, akkor ő



tudna készíteni kulcsot, de ahhoz szüksége van egy különleges ércre. A délen lévő toronyba másszunk fel, ahol is egy macskát találunk. Vigyük szegény cicust vissza az öreg Ol'Raakenek, akit a kovács melletti épületben találunk meg. Tőle, cserébe a jótettért egy üveg ricinusolajat kapunk. Látogassuk meg a nyugati cső melletti házban élő szakácsot, és öntsük a ricinusolajat a fazékba. Ezután kérjünk tőle egy tányérral a híres főztjéből. Vigyük el az étket a bányászraktár előtt őrködő Barasnak, aki mivel mindig éhes, gyorsan be is falja. Ám a ricinusolaj megteszi a hatását, és rövid időn belül szegény fickónak igen sürgős folyó problémái lesznek. Most már szétnézhetünk a raktárban, ahol vegyünk magunkhoz egy kardot, amit cseréljünk is ki a tőrrel, majd üssük meg boksz-zsákot, hogy kinyíljon az ajtó. Vegyük fel a dinamitot, és induljunk el a bányába. Szerencsére a bányában élő kis gyíkok elég rossz céllövők, így nem okoznak gondot. Ha találunk egy fáklyát, akkor az invertory-ban használjuk, hogy meggyulladjon. Keressük meg a másik lefelé vezető liftet, és egy szinttel lejjebb először csak hallhatjuk, majd láthatjuk is a szerencsétlenül járt Rumtokot.

Haladjunk keletre, ahol egy zsákutcába érve robbantsuk ki a dinamittal a lilás falat. Mivel nincs több dinamitunk, hogy a másikat is kirobbantsuk, ezért menjünk lejjebb egy szinttel, majd pedig még eggyel. Lent indítsuk el a nyugati csillét, ugorjunk fel rá, és arról ugorjunk be a ládák mögé a dinamitért. Menjünk vissza, és robbantsuk ki a másik falat a dinamittal. Sikerült kiszabadítanunk Rumtokot, aki ad nekünk egy feszítővasat.

Visszamenve a csilléhez, fordítsuk el a karral, lökjük az első rakodóállomásig, és a feszítővasat használva rakjunk köveket a csillébe. Ezután lökjük tovább, fordítsuk, amíg át nem törjük vele a kőomlást, ám előbb nézzünk el a járat többi részébe is. Ha a lifttel felmegyünk, egy újabb dinamittal leszünk gazdagabbak. Az áttört kőomlásnál robbantsuk ki a falat, és vegyük fel az ércet. A kőlényeket nem tudjuk sebezni csak akkor, ha hátat fordítunk nekik, és amikor elég közel értek, megfordulunk és ütünk. Menjünk ki a bányából, és vigyük el az ércet a kovácsnak, aki holnapra el is készíti a kulcsot.

Mivel közben besötétedett és mindenki nyugovóra tért, látogassuk meg a temetőt. Itt találkozunk nagymamánk szellemével, akit nem hagynak békén a gonosz kísértetek és démonok. Tőle kapjuk első varázslatunkat, a tűzlabdát.

A kriptába lemenve ránk zárul a kapu, amit csak a megfelelő kulccsal lehet kinyitni. Keressük meg a nyugati sarokban a réz kulcsot, és induljunk tovább. A következő teremben a vörös kipárolgásban gyógyulhatunk. Toljuk rá a kerek kőlapra a sarokban lévő fáklyatartót. Továbbmenve ne lépjünk rá a rácsokra a padlón, mert tűz csak fel. Balra keressük meg a kapcsolót a padlón, ami hatástalanítja az energiafalat, majd irány tovább lefelé. Lent lépjünk rá a kerek kapcsolóra, és a cipőt használva rohanunk át a jobb oldali kapun, lépjünk itt is rá a kapcsolóra, majd irány vissza az előző terembe, és másodszor is lépjünk rá a kapcsolóra, de most a bal oldali kapukon menjünk tovább.

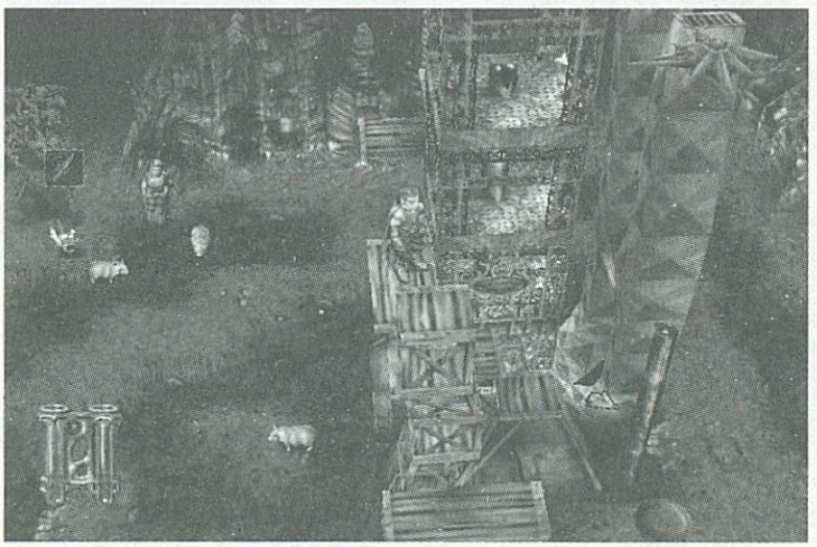
Eljutva a ládákkal teli terembe, középen törjük össze a ládákat, ugorjuk át, és a túloldalon húzzuk ki a ládát, majd fent széttörve a ládát menjünk tovább. Fent jegyezzük meg, hogy állnak a ládák, majd pedig vegyük fel a kulcsot, amivel nyissuk ki a kaput. A másik teremben ugyanúgy állítsuk be a ládákat, mint az előző teremben volt.

Leérve, az északi fal iránytű rajzolatánál át tudunk menni a falon. A nagy teremben, a dél-nyugati sarokban van egy láda s kapcsoló, amivel továbbmehetünk. Lent a két kapcsolóval a falon tudjuk kinyitni a három kaput, míg a harmadik kapcsoló csak visszaállítja a kapukat eredeti helyzetükbe. Nyomjuk meg először a jobb oldali kapcsolót, majd felváltva addig nyomjuk őket, amíg mind a

három kapu nyitva nem lesz (jobb, bal, jobb, bal, jobb).
Miután felvettük az ezüst kulcsot és az ankh amulettet, intézzük el a következő teremben az összes kísértetet, és akkor megkapjuk az aranykulcsot, amivel kijuthatunk a kriptából. A kijáratnál nagymamánk szelleme nagyon hálás nekünk, hogy segítettünk rajta.
Visszaérve a városba menjünk a kovácshoz a kulcsért, amivel most már bemehetünk apánk házába. Olvassuk el a naplóját, ami után kint az emberek elmondják, amit tudnak. Induljunk a parkba, ahol beszéljünk a szivattyút javító Untrakkal. Segítségünket kéri, hogy megjavítva a szivattyút végre el tudják oltani a városiak a földrengés után támadt tüzeket.
Először is, be kell foltoznunk a csöveken támadt lyukakat. Ehhez dugókat tudunk használni, amiket szekrényekben, ládákban, s egyet a szivattyúnál találhatunk, míg egyet vásárolhatunk a szakács házával szemközti ház tulajától is. A városban négy, a parkban pedig két befoltoznivaló lyuk található. Ha mindet sikerült eltömni, akkor menjünk be a sörfőzővel szemközti házba, húzzuk meg a kapcsolót, és az oszlopot a másik irányból megkerülve, mint ahogy a fickó jön, vegyük fel az olajoskannát, majd gyorsan rohanjunk be a kis szobába. Ezután távozzunk úgy, hogy ne vegyen észre. Az olajat töltsük be a gépbe, amit a fickó javít, majd álljunk le a két gyerekkel ugróiskolázni. Ha sikerült megcsinálnunk azt, amit a kislány mutat, akkor megmutatják a titkos utat a szeméttelepre. Itt el kell intéznünk a szemétszörnyet, hogy hozzájussunk az utolsó hiányzó dologhoz, a tekerőcsaphoz. Ezt helyezzük a szivattyú megfelelő helyére, ekkor már nincs más dolgunk hátra, hogy a három tartályban beállítsuk a vízmagasságot. Először kettőt állítsunk be egyenlő magasságra, majd a harmadikon tekerjünk egyet, és már meg is oldódtak Streamertown gondjai.

The Hive

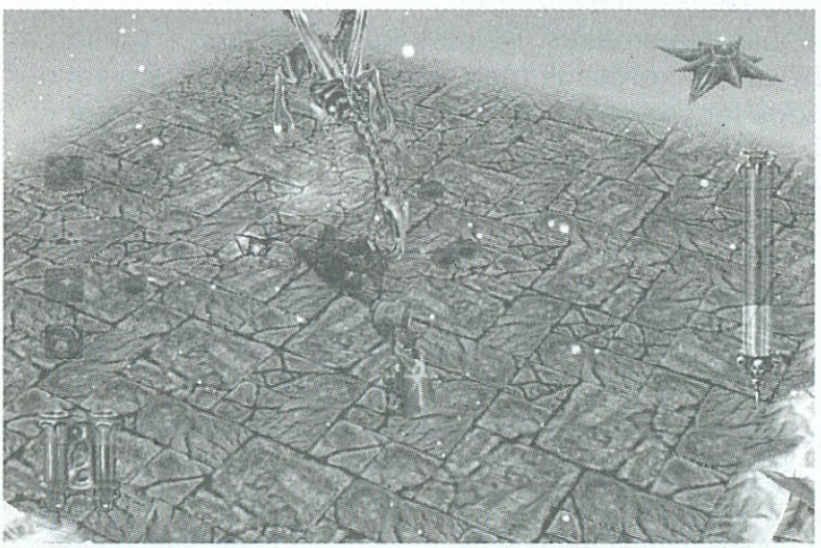
Valahol ebben a szörnyű labirintusban kell lennie apánknak is. Keleten keressük meg a padlón a kőlap-kapcsolót, hogy kinyíljon nyugat felé az út. Ott keressük meg a másik kapcsolót, amivel dél felé mehetünk tovább. A földből kicsapó csápos lényt egyébként nem lehet megölni, úgyhogy inkább kerüljük el. Ezután már csak cikkcakkban kell haladnunk, hogy kijussunk innen.
A következő szinten a déli beugróban a fal túloldalán apánk van, valahogy el kell jutni hozzá. Észak-nyugat felé a mélyedésben húzzuk rá az egyik ládát a kőlapra. A szakadéknál pedig éppen hogy le kell húznunk a kőlapról a ládát.



Északon haladva a kapcsolót odafent találjuk meg, ahová egy rámpán tudunk feljutni innen délre. Amikor találkozunk apánkkal, kapunk tőle bombát, amit falak kirobbantására tudunk itt használni. Amikor ezt meg is tesszük, egy kőomlás ismét elválaszt minket. Induljunk tovább nyugat felé, ahol egy újabb falat kell kirobbantani. Egy szinttel lejjebb a mélyedés közepén lévő kapcsolóval tudjuk kinyitni a lenti keleti akadályt. Oda bemenve pedig az északit nyitja, és így tovább, amíg el nem jutunk a következő szintre. Itt egy új fegyverrel gazdagodunk, a buzogánnyal. A hidakon átmenve beszéljünk Fredoval, és ajánljuk fel segítségünket, mire ő ad egy fagyasztóvarázst és a réz kulcsot. Ezután az óra járásával ellentétesen menjünk végig a hidakon és kapcsolókon, így amikor egy teljes kört leírunk, már az utolsó hídon is tovább tudunk menni. Visszaérkezve a barlangba meg kell találnunk a három elrejtett kapcsolót, egyet nyugaton, egyet keleten, s egyet pedig délen. A csillámlásnál át tudunk menni a zöldes falon.

A következő szint vérbeli labirintus, csak meg kell keresnünk a négy kőlap-kapcsolót. A továbbjutáshoz használni kell a bombát is. A következő szint már kicsit civilizáltabb. Keressük meg a folyosókon a réz kulcsot, a kék és fekete korongot. Ezután középen helyezzük be a gépbe a fekete korongot, majd nyissuk ki az ajtót. Odabent keressük meg a vörös korongot a szerkezet mögött, és lépjünk be a teleportba. Vegyük fel az ezüst kulcsot, és visszatérve nyissuk ki az ajtót. Tegyük helyére a két korongot, vegyük fel az acél kulcsot, amivel nyissuk ki az ajtót, és menjünk be a teleportba. Vegyük fel a zöld korongot, tegyük a helyére, és menjünk vissza az előző terembe, ahol át a teleportokon, vegyük fel az arany kulcsot, majd nyissuk ki az ajtót. Odabent a kapcsolóval kinyithatjuk a nyugati energia-ajtót.

A következő szinten keleten húzzuk meg a kart, majd lépjünk rá a pókok fészkénél lévő kapcsolóra. Megszereztük az első, a zöld kristályt. Ugráljunk tovább a lapokon, míg az emelvényhez érve toljuk a ládát az emelvényhez, hogy fel tudjunk ugrani. Lejjebb egy szinttel toljuk a ládákat arra a három jelre, ami a déli ajtó előtt van. Lépjünk rá a kapcsolóra, majd játsszuk meg ugyanezt az északi ajtónál is.



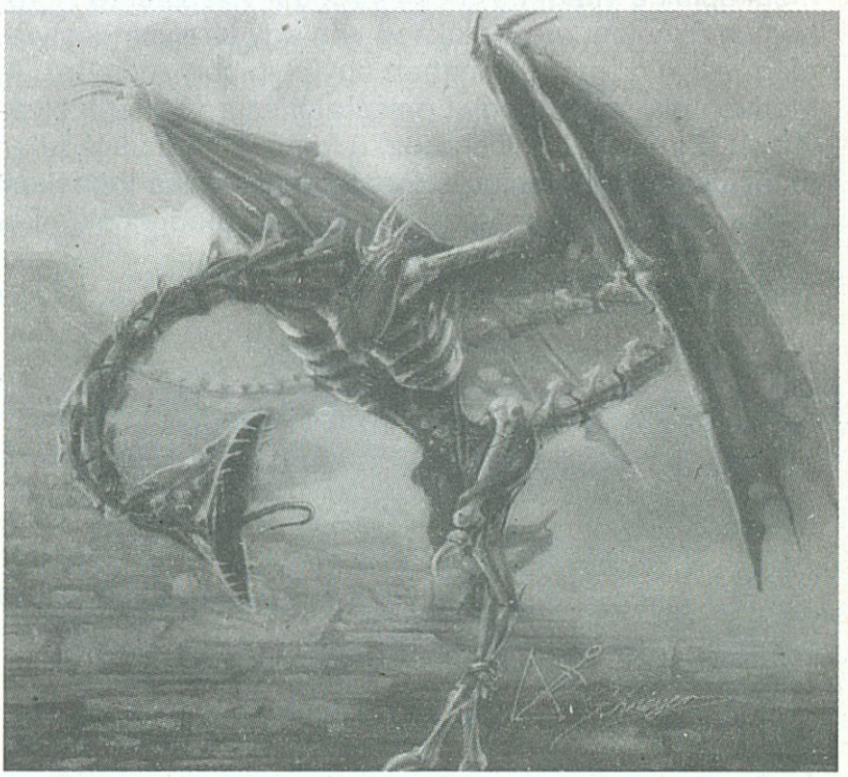
A következő szinten az észak-keleti szobában lévő kapacsolóval tudjuk kinyitni az ajtót. A következő ajtónyitó kapcsoló a nagy teremben található. A három kapcsolónál vigyázzunk a tűzlabdákra, amikor meghúzzuk a két szélső kart. Ott, ahol mindig visszateleportálódunk a kezdőpontra, amikor nem jó felé megyünk, a következőképpen haladjunk: balra, egyenesen, jobbra, egyenesen, balra és be a terembe. Ha ráléptünk a kapcsolóra, kifelé jövet a teremből akkor balra, egyenesen, egyenesen, jobbra. Már csak meg kell küzdenünk a hatalmas pókkal. Nagyon jó szolgálatot tehet ellene a tűzlabda.

Fairy Forest

Megérkezve a tündérek erdejébe, tisztítsuk meg a terepet, majd beszéljünk a szigeten repkedő tündérrel, Myrkaval. Megkér, hogy beszéljünk a tündérréten lévő társaival. Ezután menjünk a szigettől nyugatra, és a domb közepén robbantsuk ki a földet. Itt megtaláljuk a hal formájú szobrot, amire később még szükségünk lesz. A keleti járaton induljunk tovább, és követve az utat nyugat felé forduljunk, majd a csillámlásnál menjünk át a falon. Ezen a rejtekhelyen találunk egy méhkaptárt. Keressük fel a Stonehedgenél lévő Dunat, akinek szüksége van a három elveszett szoborra, valamint egy ezüstnövényre. A Stonehedgetől nyugatra megtaláljuk Corinat, akinek két kaptára eltűnt. Az egyiket már a helyére is tehetjük.

Induljunk el észak felé, és követve a folyót, az északi járaton át távozva eljutunk az örök tél tavához, ahol megtaláljuk a másik kaptárt. Továbbmenve a másik járaton a híd felé, északon tisztítsuk meg a mantisvirág környékét a bogaraktól, mire a kinyíló virágból kivehetünk egy kevés

selyemfonalat. Keleten, a hídon álló troll nem enged át minket, és a hárfa is használhatatlan egyelőre, ezért menjünk innen dél-nyugatra, és egy domb mellett ismét robbantsuk ki a talajt, így megszereztük a második szobrot.
Vigyük vissza Corinanak a kaptárt, aki jutalmul egy fullánkot ad nekünk, amire később lesz még szükségünk. Ezután induljunk vissza oda, ahol Myrka volt a szigeten, és menjünk a másik járaton tovább délre. A tündérréten kelet felé indulva két köpködő növény között megtaláljuk a réz kulcsot. A rét közepén található labirintusnál nyissuk ki a rézlakatos kaput, és átverekedve magunkat a lényeken, az útvesztő végében megtaláljuk az ezüst kulcsot (ha nem látjuk, forgassuk körbe a kamerát). Nyissuk ki az ezüstlakatos kaput, és a leveleken ugráljunk el a nyugatra lévő szigetre. Itt ismét robbantsuk ki a talajt, hogy megszerezzük a harmadik, egyben utolsó szobrot. Kelet felé a leveleken a másik szigetre, majd az oszlopokon ugráljunk át a tündérekhez. Beszéljünk kétszer Elebeth-tel, hogy megcsinálja nekünk a fullánkból és a selyemfonálból a tündér aranyat. Ennek segítségével, ha visszaugrálunk az előző szigetre, akkor előhívhatjuk a Jestert az aranyló csillámlásból (az invertoryban rá kell kattintani a tündér aranyra). Amikor beszélünk vele, figyeljük meg, hogy melyik betűk vannak zölddel írva, és azokat egymás után olvasva kitalálhatjuk a nevét. Ekkor megkapjuk tőle azt a növényt, amire Dunanak szüksége van.
Ha visszajutottunk, nyissuk ki az aranylakatos kaput, és keressük meg a két nagy fa között az utolsó kulcsot. Ám mivel ha kinyitjuk az utolsó kaput, egy fa őr elállja az utunkat, térjünk vissza Dunahoz. Ő elkészíti nekünk a kicsinyítő italt, aminek a segítségével be tudunk jutni a tündérek otthonába, Tsa-Jelonba. Használjuk is ki ezt az adottságot, és a Corinanál lévő kőre ráállva menjünk be Tsa-Jelonba.
Beszéljünk a déli házban található Siniverrel, majd pedig Arunaval. Keletre a lenti házban nyissuk ki a csapóajtót, és nézzünk szét a pincében. Az északi szobában törjük össze a ládákat, és a megmaradt ládát használva ugorjunk fel a késért. Ne felejtsük el a déli szobában kifosztani a szekrényeket. Arunanak adjuk oda a kést, ám ahhoz, hogy húrt tudjon készíteni, szüksége van még a hangvillára is, ami viszont az eltűnt Givennél van. Merinat a háza mellett találjuk, aki ad nekünk egy vödröt, hogy hozzunk neki friss vizet a virágainak.
Ezután menjünk az örök tél tavához, itt is a kőre állva tudunk bejutni a házba, ahol beszélve (többször is) Irwennel kapunk tőle friss vizet, valamint a tél virágát. Vigyük el a vizet Merinanak, aki hálája jeléül tölgyfaágat ad. Ismét beszéljünk Siniverrel, aki egy újabb feladatot bíz ránk: nyerjük meg a bogárversenyt. Ahhoz, hogy benevezzünk a versenyre, beszélnünk kell Lisaval, akit Merina háza felé menve a sarokban megtalálunk. A verseny nem túl nehéz, hat körünk van rá, hogy mindenkit megelőzve megnyerjük a versenyt. Ha sikerült, akkor Lisatól megkapjuk a gyorsító cipőt. Újfent beszéljünk Siniverrel, aki végre ideadja a fa talizmánt, aminek segítségével most már át fog engedni a tündérrétnél lévő fa őrszem.
A goblin erődhöz jutva, az erőd kapuját robbantsuk ki a bombával, s bent miután a goblin főnök, Raga elmondta amit akart, rögtön másszunk fel a falra a kapu melletti lépcsőn. Intézzük el a parittyás goblinokat, és a déli falon lévő



főnököt.Ha végeztünk vele, Given ideadja a hangvillát. Menjünk vissza Tsa-Jelonba, és beszéljünk Arunaval, aki most már elkészíti a húrokat a hárfához. Vigyük el a húrokat a híd melletti hárfához, tegyük a helyére őket, s amikor néhány tündér elkezd játszani rajta, a hídon őrt álló troll elalszik. Most már nyugodtan tovább tudnunk menni.

A sötét erdőben induljunk el kelet felé, amíg nem találkozunk a tündérrel, aki megkér, hogy tisztítsuk ki a Dahliahoz vezető labirintust a bogaraktól. Ha végeztünk velük, akkor ismét beszéljünk a tündérrel, majd keressük fel Dahliat a labirintus észak-keleti sarkában lévő otthonában. Tőle kapunk egy amulettet, valamint a tavasz virágát.

Ezután észak-nyugat felé haladva keressük meg a félszigetet, és a stégre állva a tutajjal hajókázzunk el a szigetre. Itt ugorjunk át a másik szigetre, ahol adjuk oda a fának a tölgyfaágat, hogy készítsen nekünk egy íjat. Az előző szigeten menjünk be Jelonba. Az északon található fogadóban találkozhatunk az ősz úrnőjével, ám előbb menjünk a nyár úrnőjéhez, akinek a háza nyugaton van, s csak úgy tudunk hozzá eljutni, ha az íjjal belelövünk a túloldalon lévő harangvirágba. Amber elmondja, hogy megkapjuk tőle a nyár virágát, ha eljátsszuk neki a nyár dallamát (zöld, piros, piros, zöld).

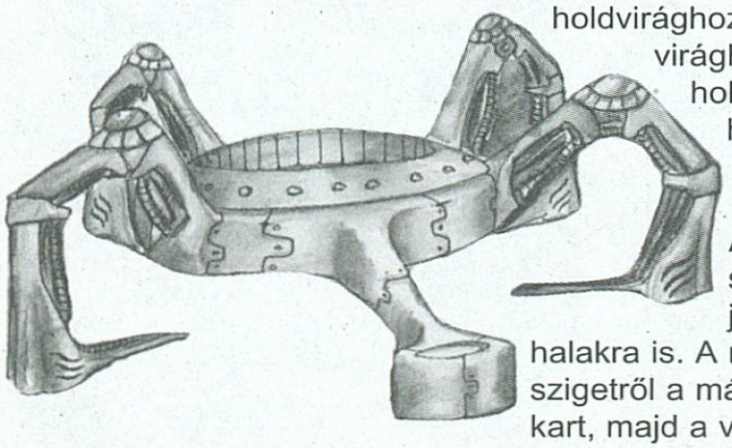
A legkeletibb épületben találkozunk Horpackkal, akinek vissza kell szerezni a varázsbotját a fogadóban lévő tündértől, Fionatól. Menjünk fel az emeletre, ahol az egyik szekrényben találunk egy fogaskereket, ami később még jól jöhet. Ezután látogassuk meg észak-keleten Lonicerat, az alkimistát, aki lépet kér tőlünk, hogy el tudja készíteni a szerencsehozó italt.

Menjünk dél-nyugatra, ahol beszéljünk Apydiaval, aki ad nekünk egy üveget, hogy azzal fogjuk össze az öt elszökött méhet. Az elsőt megtaláljuk a túloldali háztól délre (elfogásához ugrani kell), egy másikat a fogadótól nyugatra, egyet a fogadó felett, egyet dél-keletre a két ház között, s az utolsó kóbor méhet pedig megtaláljuk a hercegnő háza táján. Vigyük vissza a méheket Apydianak, aki jutalmul lépet ad nekünk. Ezt vigyük el Loniceranak, aki ezután már elkészíti a szerencsehozó italt.

Irány a fogadó, és játsszunk egyet Fionaval. Így már könnyedén elnyerjük tőle a varázsbotot, amit szolgáltassunk vissza a gazdájának, Horpacknak. Horpack képes elkészíteni a méreg elleni italt, amivel semlegesíthetjük a szigettől nyugatra húzódó víz felett lebegő méregfelhőt. Ám ahhoz még szükségünk van az ősz virágára, amiért menjünk el a fogadóba, és beszéljünk Merivennel, hogy megkapjuk a virágot. A négy virággal visszatérve Horpackhoz, megcsinálja az italt, de ahhoz, hogy működjön, még szükség van egy királyi mosolyra. Itt csak a hercegnőtől szerezhetjük ezt meg, aki viszont mostanában egyfolytában szomorú. A holdsugár viszont segítene rajta.

Meriven elmondja, hogy Loniceratól szerezhetünk olyan üveget, amivel be tudjuk fogni a holdvirág fényét. Elmenve Lonicerahoz, ő ide is adja az üveget, ám előbb meg kell vernünk Horpackot egy mágiacsatában. Menjünk Horpackhoz, ahol a fogaskeréknek köszönhetően lenyűgözzük őt a tudásunkkal. A vereség után Horpack ideadja nekünk a sárga kristályt, ami hasonló hatást vált ki, mint az előző.

Térjünk vissza Lonicerahoz, akitől megkapjuk az üveget. Ezzel együtt menjünk az Apydia mögötti holdvirághoz, és használjuk az üvegcsét (álljunk oda a virághoz, és vegyük elő az invertoryból). Vigyük el a holdfénnyel teli üveget a hercegnőhöz, aki a hatására ismét vidámmá válik. A hercegnő mosolyával megáldott itallal együtt távozzunk, és a nyugati stégen öntsük a vízbe az italt.



A sötét erdőben csak az ügyességünkre lesz szükségünk, hogy az egyik szigetről a másikra jussunk, miközben ügyeljünk a vízből kiugró halakra is. A négy szigetnél a tutaj segítségével egyik szigetről a másikra jutva, kapcsoljuk át minden szigeten a kart, majd a végén lőjünk bele a céltáblába.

Ekkor meg kell küzdenünk az óriásbékával, ami a víz megmérgezéséért felelős. Az íj és a tűzlabda páros elég hatásos ellene. Ha sikerült végezni vele, visszatérvén a tündérek nagyon hálásak nekünk azért, amit tettünk. A két gyíklény pedig elvezet minket a sivatagba.

Canyon

A sivatagban négy majomfej van a sziklafalból kifaragva, kettő nyugaton, egy-egy pedig északon és keleten. A felső nyugati fejnek hiányzik az egyik vörös kristályszeme.

Másszunk fel a legnagyobb szirtre, onnan ugorjunk át az észak-keletire, ahol a kapcsolóval elindíthatjuk azt a kőlapot, amivel eljuthatunk arra a szirtre, ahol a vörös kristály van. Helyezzük ezt be a kőfejbe a másik mellé, hogy kinyíljon a barlangba vezető járat. A barlangban használjuk a kapcsolókat és a kőlapokat, hogy eljussunk a másik sivatagba.

Nyugat felé indulva egy lány áttetsző alakját láthatjuk egy ideig. A keleti fal közepénél fel tudunk menni egy lépcsőn a magasabb sziklafalra. Északon keressük meg a sárga kristályt a falban, helyezzünk elé egy bombát, hogy kiessen a falból. Vigyük a déli majomfejhez, és tegyük a másik mellé. Menjünk át a fejen, és a titkos barlangban megtaláljuk a kart, amit a sivatag közepén lévő kapcsolóba helyezve elindíthatjuk vele a kőlapot. A kőlappal menjünk át a másik szirtre, és a dél-nyugati sarokban robbantsuk ki a falból a kék kristályt. Ezután leugorhatunk Talis otthonához, amit egy hatalmas szikla zár el a külvilág elől. Ő volt az a lány, aki megjelent előttünk, amikor ideérkeztünk.

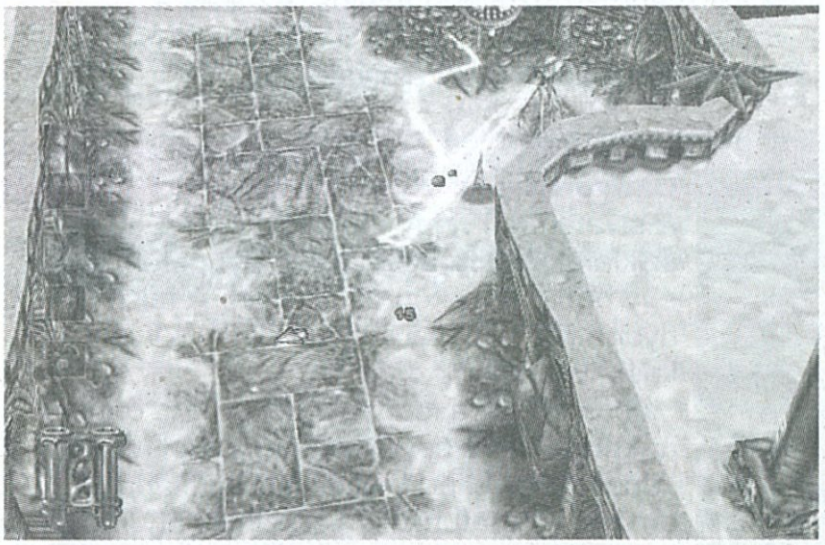
A házában beszéljünk vele, majd tisztítsuk meg a kertjét a skorpióktól. Ha ismét beszélünk vele, megkapjuk a zöld kristályt, valamint egy lencsét, amit később kell használnunk. A zöld kristályt a keleti falnál lévő majomfej kinyitására használhatjuk. Visszajutva a táborba, helyezzük a kék kristályt az északi kőfejbe, hogy kinyíljon. A barlangban hamarosan megjelenik Dagomar, egy nagyhatalmú mágus, aki ad nekünk egy mágikus csáklyát. Álljunk szembe a túloldalon lévő gömbbel, és használjuk ezt a csáklyát, hogy átjussunk a túlpartra.

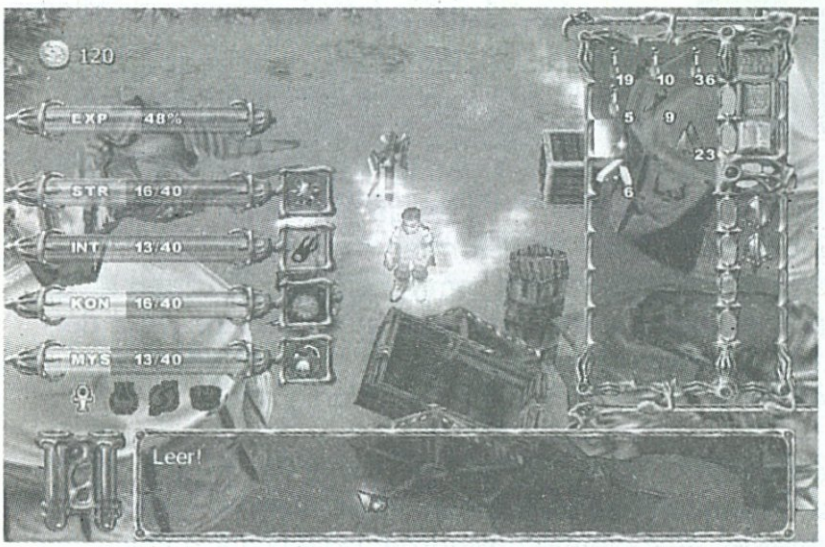
A következő sivatagban ismét két majomfejet találunk. Várjuk meg Dagomart, aki ideadja a kék kristályt, amit a nyugati fejnél használhatunk. A barlangban megtaláljuk a sárga kristályt, valamint öt kart és négy kőlapot. A karok segítségével vigyük középre az összes kőlapot, majd vegyük fel a harci kalapácsot, amivel a kőszörnyeket is el tudjuk intézni.

Ha bemegyünk a sárgaszemű kőfejen, akkor már jó hasznát is vehetjük. Törjük össze a három szobrot nyugat, kelet és dél felé, majd ugráljunk át a szakadék felett, és végezzünk az utolsó szoborral is. A barlang közepén lévő kőlapon egy újabb varázslathoz jutunk.

Odafent Dagomarral találkozunk, aki ideadja a vörös lencsét. Ezután menjünk fel arra a szirtre, ami közvetlenül a liftként szolgáló kőlap mellett van. Használjuk a csáklyát a továbbjutáshoz, vegyük fel a zöld kristályt, és leugorva a karhoz, hozzuk működésbe a kőlapot. A kőlappal ezután eljutunk a falban lévő vörös kristályhoz, amit a jól bevált módszerrel robbantsunk ki. Ezt használjuk az itteni vörös szemű majomfejnél, ahová arról a szirtről tudunk eljutni a csáklyával, ahol a kar volt.

A barlangban a szokásos kapcsolós és kőlapos rész után, ha nyugatra az oszlopokon átugrálunk, csak egy nagy mana üveghez juthatunk. A három kapcsolóval mozgassuk úgy a kőlapokat, hogy át tudjunk menni a túloldalra.





A következő sivatagban délen beszéljünk Cohoch-Rannal, a csontvázsárkánnyal, akinek vissza kell szerezni a kürtöt. A sivatag közepén verjük szét a ládákat, és a megmaradt ládát toljuk oda a szemközti falhoz, ahol megtaláljuk a kürtöt. Vigyük vissza a sárkánynak, aki cserébe ideadja a harmadik lencsét.
Menjünk vissza középre, és a ládát toljuk oda a nyugatra lévő ládafalhoz, így már át tudunk ugrani rajta. Eljutva a bánya bejáratához, helyezzük a három lencsét a gépbe. Állítsuk be a zöld lencsét, hogy zöld színű sugarat lőjön, majd várjuk meg, amíg az energiafal zöld lesz, és akkor a kart meghúzva lőjünk bele. Ugyanezt játsszuk meg a vörös lencsével is, azaz amikor vörös a fal, szintén húzzuk meg a kart. Bejutva a bányába találkozunk Talissal, aki ad egy övet, ami megvéd a tűztől. Mivel nem működik egyelőre a lift, használjuk a csáklyát az átjutásra. A barlangban másszunk be a csőbe, át a ventillátoron, és az északi szobában húzzuk meg a kart. Ezután irány vissza, át a másik ventillátoron dél felé, és a másik karral nyissuk ki az ajtót. A nagy teremben használjuk a három kart, hogy a másik két ládát is a helyére tegyük (meg tudjuk állítani a darut, ha még egyszer meghúzzuk a kart).
Továbbmenve a másik barlangban északon meghúzva a kart elindul a fémlap, amivel át tudunk jutni a vízen. A másik kart is meghúzva most már kinyílt a dél-nyugati ajtó. Essünk le a lyukba, másszunk át a kis alagúton, vegyük fel a kart, amit vigyünk vissza a barlang bejáratánál lévő lifthez.
Ugorjunk át a platformokon, be a barlangba, ahol az első cellában lévő hangyákat intézzünk el (tornádó varázslat). Ekkor kinyílik a másik cella ajtaja is, s az ottani lényekkel is végezve, már tovább is mehetünk. A fúrógépeknél dél felé bemenve az ajtón, másszunk be a csőbe. Húzzuk meg a következő sorrendben a különböző karokat: elsőként a dél-nyugatit, második az északi, harmadik a keleti, és az utolsó a nyugati kar. A középen található karral visszaállíthatjuk a karokat alapállásba, ha elrontanánk.
Áttörve a kristályfalon egy újabb csőrendszer következik. Tegyük a karos csőrendszernél szerzett korongot a víz közepén lévő szerkezetbe. Ezután kapcsoljuk be a déli és északi szivattyút úgy, hogy egyszerre működjenek. Ha nem érünk időben oda az északihoz, akkor a déli is kikapcsol. Ha a teleport nem működik, akkor a gyorsítócipőt használva oldhatjuk meg a problémát. A fő szivattyút elindítva végre kap áramot a lift, ha megnyomjuk az irányítópulton a gombot. Kijutva a barlangból a csáklyát használva megszerezhetjük a kék kristályt. Miután lementünk a lifttel, ugorjunk rá a légdeszkára, és keressük meg a háromszemű fémmonstrumot. Először a lángszóróját tegyük tönkre (meteor varázslat), aztán sorban karokat és szemeket, amíg fel nem robban.

Tower

Miután Talis lezuhant a mélybe, keressük meg Bullyworthot az egyik északi hegyre felmászva, akit néhány szörny szorított sarokba. Ha segítettünk neki, tőle megkapjuk a torony bejáratához a kulcsot, valamint egy köpenyt. A torony bejáratát keleten találjuk meg, azért jól nézzünk szét mindenfelé.

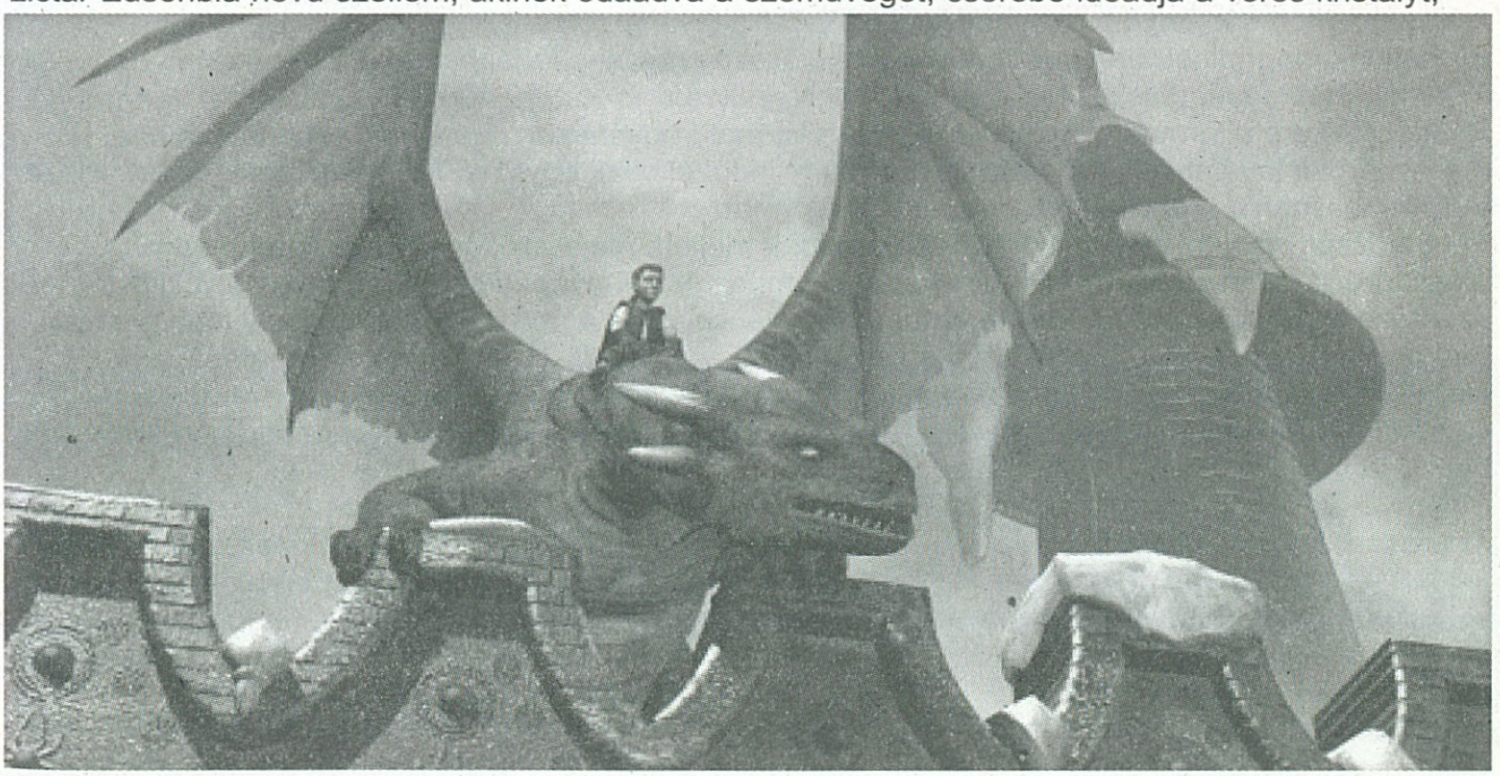
A toronyban használjuk az ankh-keresztet, hogy lássuk a szellemeket. Vegyük fel a kulcsot az asztalról, nézzünk körbe a teremben, majd induljunk tovább. A konferenciaterembe menve tovább, a dél-keleti szobában megtaláljuk a réz kulcsot, az észak-keletiben pedig vegyük fel az asztalról a belladonnat. Nyissuk ki a kulccsal a kaput, ugorjunk fel a ládákon át a falra. Használjuk a csáklyát a továbbjutáshoz, s a dél-nyugati teremben toljuk rá a ládát a kapcsolóra. Menjünk vissza fel, és toljuk a másik ládát a kerítés mellé, majd a könyvespolcokon átugorva menjünk Dagomar termébe. Meghúzva a sarokban a kapcsolót, kinyílik a titkos ajtó, és megszerezhetjük az arany kulcsot.

Ezzel is nyissuk ki a kaput, majd figyeljük meg a rajzokat a padlón. Aszerint, hogy hányadik és melyik oldalon van X, azokat a fáklyákat gyújtsuk meg a kis termek külső falán. Tehát bal oldalon az első és harmadik, míg jobb oldalon csak a harmadik fáklyát kell meggyújtanunk a tüzes nyíllal, hogy kinyíljon a kapu.

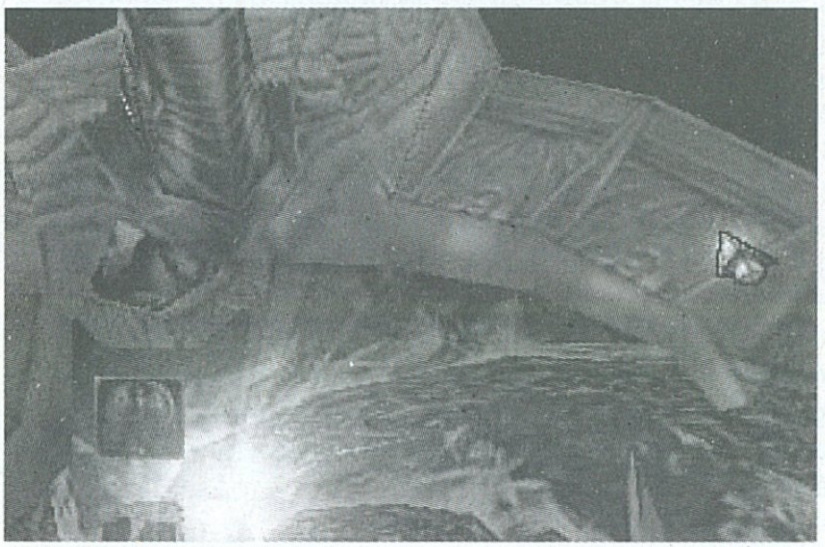
Átmenve a teleporton és megérkezve a nagy terembe, olvassuk el a könyvet, majd toljuk fel úgy az összes könyvtartót, hogy egy vonalban legyenek, így kinyílik a kapu. Ha nincsenek egyvonalban, akkor a megjelenő szellem becsukja a kaput, mielőtt odaérnénk. Továbbjutva viszont menjünk be abba a terembe, ami előtt zöld láng ég, húzzuk meg a kart, majd át a másik terembe. Az utolsó kart meghúzva használjuk a cipőt, hogy időben átjussunk.

Ezután a harmadik hídnál lévő kapun menjünk be, szintén karhúzás, cipővel futás át a következő terembe, míg az utolsó kapcsoló a keleti medencével szemközti kaput nyitja. Itt is használjuk a cipőt, hogy odaérjünk, és vegyük fel a kulcsot. Kinyitva középen a kaput a kulccsal, a sarokban ugorjunk át a fekete gömbhöz, vegyük fel, majd ugorjunk tovább.

A jobb oldali teremben az észak-nyugati sarokban át tudunk menni a falon, és a másik teremben a koporsóból vegyük fel a szemüveget. Indulás vissza, használjuk a csáklyát, majd az itteni teleportot. A másik teleporttal menjünk tovább, és nézzük meg a zárt kaput. Ekkor megjelenik a Lictar Eusenbia nevű szellem, akinek odaadva a szemüveget, cserébe ideadja a vörös kristályt,

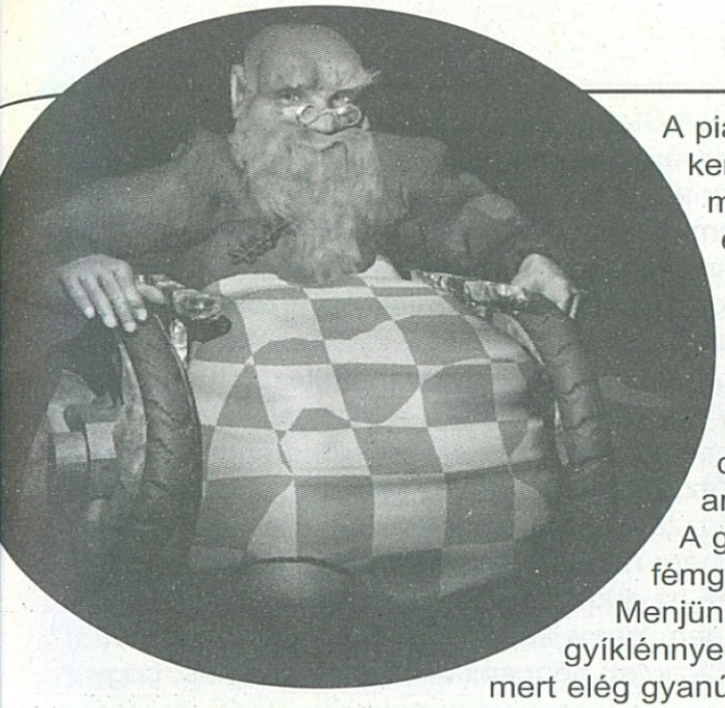


valamint kinyitja nekünk a kaput.
A dél-keleti sarokban a könyveken megtaláljuk a réz kulcsot. Amikor kinyitottuk és bementünk, rövidesen be is záródik mögöttünk. Gyújtsuk meg a tüzes nyíllal a folyosó végén lévő fáklyát, majd abban a teremben is, aminek kapuja ekkor nyílik ki. A falon használjuk a csáklyát, gyújtsuk meg a fáklyát, míg a negyedik teremben ugorjunk fel az asztalra, és a gyertyát gyújtsuk meg.
Felmenve a lépcsőn, olvassuk el a könyvespolcokról kilógó könyveket. Lent a déli lépcsőn elindulva ismét láthatjuk Dagomart. Fent dél-nyugaton találunk egy urnát, amire később még szükség lesz. Észak-nyugaton pedig húzzuk meg a lovag karját. Ekkor kinyílik a titkos ajtó, és egy villámvarázzsal, valamint egy ezüst kulccsal leszünk gazdagabbak. Továbbmenve a következő teremben intézzük el az összes kísértetet, hogy megjelenjen a réz, majd a következő helyen az ezüst kulcs. Fent használjuk az urnát, hogy elrakhassuk a hamut, s a teleporttal menjünk vissza.



Abban a teremben, ahol fel kellett tolni a könyvtartókat, helyezzük a belladonnat, a fekete gömböt, és a hamuval teli urnát az oltárra, majd tegyük a könyvet a tartóra. Az igen hosszú beszélgetés után menjünk vissza a teleporttal oda, ahol a hamu volt, menjünk tovább, és az eddig zárt kaput most kinyitják nekünk. Először ne foglalkozzunk a géppel, hanem menjünk tovább és szedjük össze az összes cuccot, amit találhatunk. Ezután visszamehetünk a generátorhoz, és a karokkal kapcsoljuk ki az összes sugarat. Álljuk a megjelenő teleportba, ami elvisz egy csontvázsárkányhoz, amivel meg kell küzdenünk. Rá is hatásos a tűzlabda, vagy a frissen szerzett villám.

Vulcano
A kiszabadított sárkány elhozott minket, és Talist a lávamezőkre. Elég forró itt a hangulat. Próbáljunk meg minél több geode nevű követ összegyűjteni a ládákból és a tűzlényektől, de minimum hét legyen összesen.
Nyugat felé a platformnál használjuk a csáklyát, majd egyenesen a járatban robbantsuk ki a megszilárdult lávafolyást. Az itteni platform úgy indul el csak egyszer, ha meghúzzuk a kart. Ekkor a cipőt használva próbáljuk meg elérni a platformot.
Fent először menjünk el a falból kijövő gerendák mellett, majd azokon ugráljunk fel a falra. Másszunk le és át a járaton, és ha sikerült eljutni az észak-nyugati sarokban lévő golyókilövő szerkezethez, akkor ott úgy kell forgatni a négy lapot, hogy a golyó a vörös szélű lyukba essen. Ezután úgy, hogy a kék, végül pedig a sárga szélű lyukba kell juttatni a lapok forgatásával a megegyező színű golyót. Már csak át kell jutnunk a platformokon, ahol egy újabb varázslatot kapunk. Megérkezve a barlang bejáratához beszéljünk a kapitánnyal, aki hét geode kőért cserébe beenged minket.
Snachvárosban a dél-nyugati sarokban adjunk oda egy bombát a gyíklénynek, aki ezek után sikeresen eltöri a vezetéket, és utána ráadásul ránk fogja az egészet. Vegyük fel az ásóját, majd a feljebb lévő szobában beszéljünk Fredoval, akitől egy baltát kapunk. Beszéljünk Murlonenal, a kereskedőmesterrel, aki három voksoló érmét akar – ezt kell megszereznünk neki. Északon az egyik szobában találunk egy vödröt, amit vigyünk az istállóhoz. Tegyük a toporzékoló állat lába alá, ami így összenyomja a vödröt. Az így keletkezett lemezt vigyük az eltört csőhöz, és javítsuk meg vele. Ekkor az öregtől kapunk egy korsó mézsört.



A piactérre menve beszéljünk a lila gyíklénnyel, mire a kereskedőtörvények megszegése miatt börtönbe zárnak minket. Itt beszéljünk a kis fickóval, aki elmondja, hogy egy érmét ásott el a parkban. Ezután olvassunk el pár kereskedelmi törvényt a falon, amíg ki nem engednek minket. Irány a nyugati park, ahol egy növény alatt valóban megtaláljuk a fickó voksoló érméjét. Menjünk ismét a piactérre, és beszéljünk újfent azzal a fickóval, akivel először, és adjuk oda a mézsört egy könyvért cserébe. A könyvet adjuk oda Culardenak, és a kapott amulettet pedig Veydurenak, s a koponyát Vuesornenak. A gombát és a gyűrűt adjuk oda Ludorndnak, akitől egy fémgolyót kapunk.

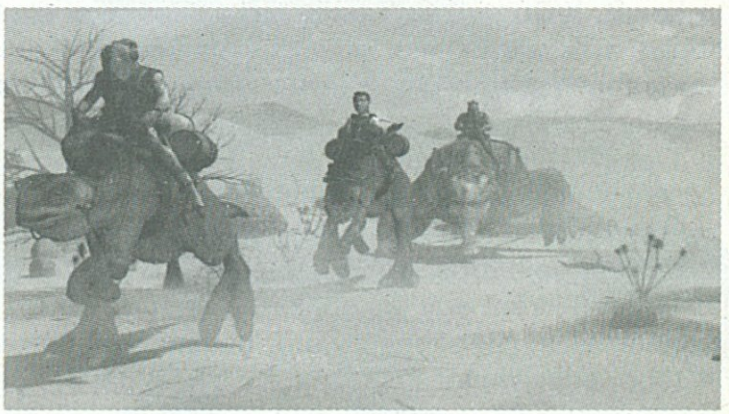
Menjünk a játszótérre, és játsszunk egy menetet a gyíklénnyel, majd amikor a szobából elmegy a nő, nézzünk szét, mert elég gyanúsan mozogtak ezek a golyók. Széttörve a ládát megtalálhatjuk a mágnest, amit fordítsunk el, csak hogy kiegyenlítsük az esélyeket. Játsszunk egy újabb menetet, amit természetesen meg is nyerünk. A fickó ideadja a voksoló érméjét, csak nehogy eláruljuk a titkát.

Ekkor keressük fel Cistornet az egyik déli szobában, akinek bizonyíték kell, hogy testvére titokban ellene munkálkodik. Kérdezzük ki az ügyről Fredot, majd ha északon a kis teremben megtaláltuk a kristályt, vigyük el Fredonak. Ő ezután elmegy Listardhoz, Cistorne testvéréhez, aki nagyon szereti a kristályokat, és mivel a törvény értelmében csak a piactéren lehet kereskedni, így nyugodtan szétnézhetünk a szobájában. A talált papírt vigyük el Cistornenak, aki hálája jeléül nekünk adja az ő voksoló érméjét. Mivel mindhárom érmét megszereztük, beszéljünk a kereskedőmesterrel, aki ad nekünk egy amulettet, valamint leenged minket a lifttel.

Miután leszakadt a lift, a folyosó végén húzzuk meg a kart, és a cipőt használjuk, hogy időben be tudjunk menni a terembe. Először jobbra a kincstárba menjünk, ahonnan ezután csak úgy tudunk kijönni, ha meggyújtjuk az ajtóval szemközti mécsest. A másik ajtón szintén hasonló módszerrel juthatunk be. A folyosón csak a jellel ellátott padlólapokon közlekedjünk, majd balra a teremben törjük össze a kristályt, és jegyezzük meg a négyszögek színét a falon. A középső teremben ezután csak azokra a lapokra lépjünk rá, amik lila négyszögek voltak a falon.

Ezután ha megtisztítottuk a terepet, akkor menjünk a nyugati terembe, ahol törjünk össze minden ládát amit csak lehet, és a három ládát húzzuk a három kapcsolólapra.

Crowie



Az Ion Storm (Dai Katana, Deus Ex) újabb húzása az Anachronox című sci-fi szerepjáték. (Már amennyiben lehetséges bármilyen számítógépes játék esetén szerepjátékról beszélnünk.) A fejlesztők több mint két évig dolgoztak azon, hogy minél komplexebb, minél több szálat felvonultató legyen az Anachronox története. A Quake 2 továbbfejlesztett motorján alapuló grafika felemás: a szereplők megjelenítése kissé elavult, de a háttér remek. Ha az akciófilmekbe illő kameramozgatásokat is hozzávesszük ezekhez, akkor a régi motor ellenére nem lehet panaszunk a látványra. A zene az adott helyszínekhez tökéletesen illik, de nem kiemelkedően jó. A karaktereknek hangot kölcsönző színészek (?) hozzák az e téren elvárt szintet; nem sokkal többet. Gyanús, hogy a Deus Exben már hallottuk némelyiküket. Viszont a sztori, a játékmenet remek. Kb. 30-40 játékóra végigszaladni az Anachronox univerzumán. Játékóra és szaladni. Ezek kulcsszavak. A főszálon végigrohanva ugyanis kb. 1 hétig nyüstölhetjük gépünket, a sok-sok mellékküldetés azonban minimum duplájára emeli ezt az időtartamot.

Bújjunk bele a főhős, Sly Boots bőrébe, és vágjunk bele a kozmikus kalandba! (A leírás normál fokozat alapján készült. Nehéz fokozaton erősebbek a szörnyek, és kevesebb a mentési lehetőség.)

Az intro végén Sly Fatimát, egykori titkárnőjét hivatja magához, akit halála után „bedigitalizáltatott", azaz lényegét egy (repülő) számítógépbe másoltatta. Fatima lesz az 'opciók' és az 'egyebek' menü megszemélyesítője. Küldetéseinket is általa tekinthetjük meg. Információt kaphatunk az adott helyszín történetéről, később csapattagjainkat is itt állítgathatjuk.

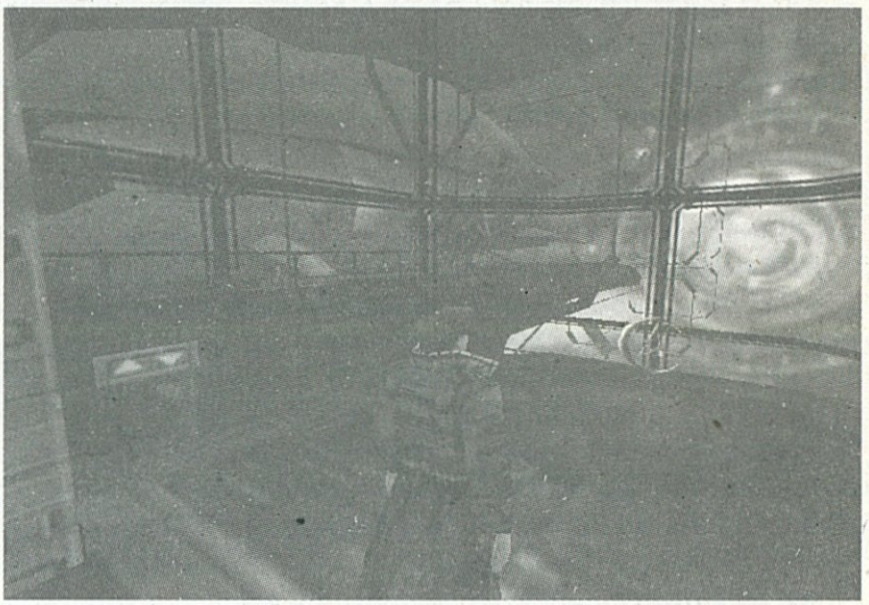
A játék – mint korábban említettem - fő- és mellékküldetésekből áll. A legtöbb hely tartalmaz olyan elvégzendő feladatokat, melyek a térség elhagyásának feltételét jelentik. A T. Olvasók számára készítettem egy külön cikkecskét (mely a CD-n kapott helyet), ez a történet teljesebb leírásával, mellékküldetésekkel, csalókódokkal, egyebekkel foglalkozik. (Maga a végigjátszás – eltekintve egy-két plusz feladat esetleges megoldásától – a fő eseménysálat követi.)

A kezdetek. A bár és a Bricks negyed

Rowdy javasolja, hogy találjunk munkát. Oké, előbb azonban a lépcsőn térjünk be az irodánkba. Vegyük fel a fényképezőgépünket, majd nyissuk ki a zárnyitási (lockpick) szakértelmünkkel a raktár ajtaját. A kombinációs zárnál a piros csík nagysága jelzi, hogy milyen közel járunk a megoldáshoz az adott szám esetében. Bent pénzre bukkanunk. Menjünk le és beszéljünk a bárpultnál ülő szöszivel. Deanamo-hoz küld minket, aki a Franks Flophouse-ban segíthet nekünk munkát találni. Csak akkor tudunk hozzá elmenni, ha a Time Minder-t (a kijárat mellett meghúzódó szárnyas lényt) „használjuk". (Azaz mentünk egyet.) Kint beszéljünk az aewa-val (lebegő szárnyas gyík), aki rokonát, K'Conrad Khk-t ajánlja, aki infókkal szolgálhat. Alig teszünk meg azonban pár lépést a zöld téren, amikor megjelenik Ppaki, megver minket, és széttöri a pisztolyunkat. Fatima azt tanácsolja, hogy tanuljunk harci szakértelmeket a Whackmaster Jack-nél. Majd az emelkedő után egy 'healgrease plus'-ra, azaz gyógyításra hívja fel figyelmünket. Videó bejátszás, majd egy kis séta, és a T-elágazásnál jobbra fordulva már láthatjuk is a hívogató neonokat. (Küzdelem, boksz, stb.) Bent, az emelet lesz érdekes számunkra. A piros ruhás fickótól tanulhatunk küzdeni, előtte azonban a mester mögött álló alaktól kérjünk egy glodent-et. Ez egy energiát tartalmazó egér, ami nagyon hasznos, de büdös. Mindegy, egyelőre minket az oktatás foglalkoztasson: fizessünk mentorunknak, aki ajándékként egy pisztollyal is szolgál. Elmagyarázza a karakterlapunk néhány új bejegyzésének jelentését is. (Beefiness – erő, beat – támadás, bouge – energia speciális támadások beviteléhez. A többi adja magát.) Képzésünk során Jack még 2 healgrease-t és 1 lifecursor pajzsot is ad.

Tréningünk végeztével távozzunk. Kint a rámpán haladjunk fölfelé. Egy alagúthoz érünk, ahol a táblák jelzik, hogy erre lesz a Flophouse. Menjünk be, a harc után föl a zöld falon. A falon gyaloglás után a csevegők (rendőr + szőke nő, ideális pár) mellett utazzunk lefelé a lifttel.

Lent beszélgessünk Mariaval. Ő Simon Langert keresi, akivel apja halála miatt akar leszámolni. Ha Simon hollétét megtudjuk, 50 $-t fizet a lány. (Sajnos a legtöbb mellékküldetés csak pénzbeli gazdagodással jár.) Jobbra, az 'Overlook' felirat mellett, az ajtó mögött lebeg K'Conrad. Rögtön bebizonyítja, hogy milyen menő-manó, és felajánlja, hogy infóért infót ad. Tiszta üzlet. A 'kilátót' elhagyva a szomszédos lifttel ereszkedjünk egy szinttel lejjebb. Beszéljünk a Nox őrrel. A bárban lévő Marina képét mutatja nekünk, s kérdi, láttuk-e? Ha hazudunk, később majd egy térképet adhatunk Marinanak, amúgy meglátogatják a zsaruk. A folyosón (tkp. utcán) tovább szaladva a Ghalla felvonót vehetjük igénybe. A Ghalla térségben balra találjuk magát Ghallát. Érdemes pár sima healgrease-t vennünk, mert a plusz 500 HP-nyi gyógyulása egyelőre még sok nekünk. Ha a két, kezelésre váró emberke mellett jobbra továbbmegyünk, a folyosó végén egy TACO-ra akadunk. (A TACO-k gyűjtendő tárgyak, ha egy csomót (20-at) összeszedünk, jutalmat kaphatunk értük. Amúgy nem éri meg nagyon foglalkozni velük, mert eldugott helyeken vannak.) Vegyük fel, hagyjuk el a boltot, majd a térséget is, a „Tenement Area" irányába. (Útközben ne lopjunk gyümölcsöt.) Itt liftezzünk le a Franks Flophouse-ba. Frank 5 $-ért elárulja, hogy Deanamo az 'A' szobában lakik. Saját lakhely kivételekor pihenés után felgyógyulhatunk. Vagy betörhetünk a többi szobába, de nem érdemes, mert jelenlegi zárnyitónk még gyönge ezekhez a zárakhoz. Az 'A'-ban egy megcsonkított nő – Deanamo fogad minket. Amit korábban már hallhattunk, ha beszélgettünk pár helybélivel, most ismét megtudjuk: MysTech-et, ősi, idegen technika után kutatnak mindenféle alagutakban. Azonban sok bányász meghal vagy kezek, lábak nélkül tér vissza. Grumpos Matavastros bérelte föl Deanamo-t, a munkát az nem tudta befejezni, így megadatik számunkra a lehetőség, hogy elvégezhessük a kutatást. Búcsúzás előtt a sarokból kapjuk fel Valesta karkötőjét.



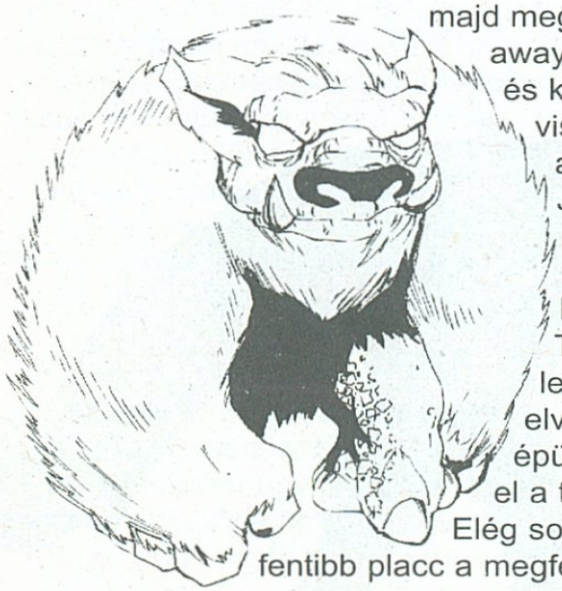
Grumpos

Frank szállóját elhagyva Fatima ad némi támpontot Grumposról. A MysTech múzeumban dolgozott, majd nyugdíjazták. Az 5-ös számú épületben lakik, nem messze innen. A bejárata lenn, a jegyárus kislánytól jobbra található. A földszintről rögtön a negyedik szintre (3. emelet) liftezzünk, itt lakik Grumpos (C19). (A fszt.-en a SenderNet automatával a híreket böngészhetjük. A lakók névsorában láthatjuk Simon Langer nevét (C05), ez az infó elég Marinanak.) Törjük fel a zárat, hosszasabb jelenetben Sly éppen elkerül egy őrt, majd Grumposra akad (szakállas öreg), aki csak akkor hajlandó őt foglalkoztatni, ha egy Nox

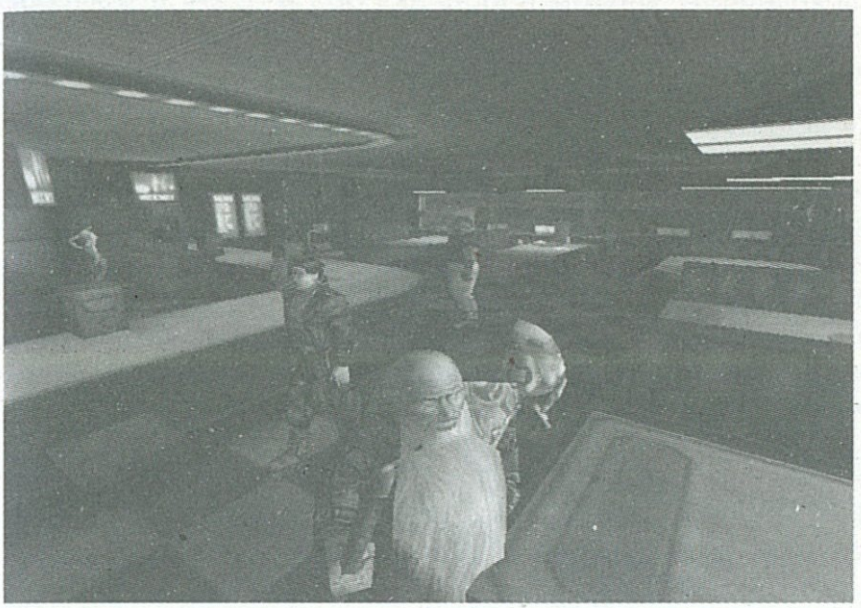
őr (5-ös méretű) sisakját elhozza. (Bizonyítékul, hogy meg tudjuk őt védeni, ha úgy adódik.) Tolvajkodhatunk még egy kicsit, az alábbi jutalmak fejében: C07 – 2 healgr., C11, C14 – 1-1 healgr.plus. Tegyük el az előttünk fekvő TACO-t, majd a kék MysTech múzeumos kártyát is az öreg lakásából, a konyhaszekrényről. Térjünk vissza a földszintre, haladjunk el az élelmiszer bolt előtt, forduljunk jobbra. Beszéljünk az őrrel. Elpletykálja, hogy a Platform divízióban van egy srác, aki megfelelő sisakkal rendelkezhet. A Nox-szal „szemben" (elég messze) egy manus csodálkozik a falfirkák láttán. Megszólítva szóban álmélkodik tovább: „Ki lehet az az Eddie, aki a felirat szerint mindent tud?" (Újabb küldetés.) A MysTech bányák lejáratát egy Mephad'in Doorlord őrzi. Vele nem tudunk mit kezdeni. (Amúgy nem bányák csak alagutak, ahol a letűnt idegenek cuccait „bányásszák".) A lépcső melletti ember Eddie-t javasolja a probléma orvoslására. Egyelőre a sisak miatt menjünk fel a lifttel. A Junkyard-ról tovább a Casinox zónába. (Feliratok folyamatosan jelzik a 'Platform Area'-t.) Itt végig az úton. Megverekedhetünk a szokásos tolvaj csákóval (némi beszélgetés után). Hosszú baktatás révén érhetjük el az újabb liftet. (Közben lefelé is megyünk, a zöld falon.) A 4. szinten vagyunk, a többi emeleten az alábbiak találhatók:
3. szint: semmi.
2. szint: Anachronox szimbólum a lift mellett. Egy ízben majd le kell fényképeznünk, jó ha tudjuk, hogy itt van.
1. szint: 5-ös méretű sisakos Nox őr. Fölösleges megölni. Ragaszkodjunk a sisakhoz, de ne az alsóbb választásokkal (azok ált. az agresszívek), végül mondjuk, hogy boldogok szeretnénk lenni, majd azt, hogy akkor mégis csak adja ide a sisakot. Ha megszereztük, azonnal menjünk vissza az öreghez. Beáll hozzánk, de még nem tudunk az alagutakba lemenni a Doorlord miatt. A sisakban lévő „linguinator"-ral viszont megérthetjük az összes itt lézengő idegen fajt.

Ki az az Eddie?

Fatima javasolja, hogy K'Conraddal beszéljünk. Találkozzunk a lebegővel a Fountain Spring kilátónál. K'Conrad Lucko Coldwolfhoz küld minket Eddie-vel kapcsolatos gondjainkkal. Hamarosan Fatima informál minket arról, hogy Lucko a Tenement Area/Barton Arms-ban lakik.
Odafelé egy mellékküldetést oldhatunk meg: Ghalla boltja előtt 2 brebulai áll, az ő kristályfájukat kellene visszaszereznünk. Ehhez a Junkyardot látogassuk meg. Lent, jobbra egy rabló (goon) veti ránk magát. Majd a ládák között balra tartsunk, ahol egy energiapajzs cellát zsákolhatunk el. A villa alakú elágazásnál jobbra indulva, egy Eddie-hívő után óriási csőbe érünk. Ezt egy torz geometriájú barlang követi, melynek az alján megküzdhetünk egy gorite-tal. Győzelmünket a távoli, jobb sarokban élő, szimmetrikus kristály fa begyűjtésével tehetjük teljessé. Adjuk oda brebulai barátainknak járandóságukat. A jutalom 175 $.
Keressük fel Lucko-t! A Ten. Area-ban a rámpán menjünk le, itt rövid dialógus a 2 partitag között, majd megjelenik a célpontunk. Inkább messzire („Boots, you're too far away") keveredjünk el tőle, mint közelre, ekkor ugyanis észrevesz, és kezdhetjük elölről a követéses mókát. Néha megáll, visszatekint. Trükkös. Egy bárba jutunk az egész akció végén, ahol egy Charlie nevű, kopasz emberke azt ajánlja, hogy a Junkyardban lakó Eddie-nek valami rágós, büdös dolgot vigyünk. Fatima előáll egy végtagját vesztett munkanélkülivel, aki a Fountain Spiral mellett koldul. Ha már itt van egy brebulai, fényképezzük le. Majd a báron kívül kapjuk le az An. Tours logója feletti szimbólumot (F11+Zoom!). Egy szinttel lejjebb, a sárga szalagkorlátoknál a kalapos nyomozónak (Rukh, elvileg régi ismerősünk) segíthetünk, ha a jól ismert 5-ös épületben beszélünk egy bizonyos Kewp nevű emberrel. Hagyjuk el a térséget, de közben fotózzunk le egy kis, piros repülő járgányt. Elég sok röpköd belőlük. Két alkalmasnak látszó hely közül az első, a fentibb placc a megfelelő. Csak itt jön a piros robogó. A helyszín kijárata mellett



ügyelő Nox őr 75 $-t fizet a képért. Mögötte egy elromlott liftet „javíthatunk meg". (Connect BLUE&RED wire.) A lift egyik fala felrobban, a lyukhoz később a robotunkkal kell visszatérnünk. Gyalogoljunk vissza az őrhöz, ahol három felirat hirdeti a lehetséges útirányokat. Bár egyelőre a Tenements negyedbe megyünk, de jó tudni, hogy a Szökőkút Spirálhoz vezető graviösvény melletti Nox Őr 500 $-t ajánl, ha öt különböző brebulait (egész alakosan) lefotózunk. Kettő ugye Ghallánál ácsorog, kettő a Tenements negyedben (egy a kezdeti rámpa mellett vitatkozik egy őrrel, egy a bolt melletti alkóvban bújt meg, a legalsó szinten), egy a Casinox részen a graviösvénytől nem messze bambul, egy az Ana. Tours területen, abban a bárban, ahova Lucko-t követtük (ezt korábban már lefotóztuk).



Az 5-ös épületben a C07-es lakban Kewp sérült LifeCursorjára akadunk. Rukh felügyelőt érdekelni fogja az infó. Jutalom gyanánt egy PAX Flashpaket kapunk. (Használjuk: új harci szakértelmünk lesz.) Caplassunk el a F. Spiralhoz. Közben az őr küldetését rendezzük le, zsebeljük be a fél ezret. Keressük fel a Zordohoz és a Mystech múzeumhoz vezető alagutat. A furán járó fickó a mi emberünk. (Zordo előtt csíptem el.) Elkérjük tőle a zokniját. Zordo előtt kaphatunk egy mellékküldetést, a bipidri imádó trikós 8 vörös kis gizmó fényképét rendeli meg tőlünk. (A végigjátszás végén leírom, hogy ezek hol vannak, fölösleges még ezzel a dologgal behatóan foglalkozni.) Zordohoz csak min. 1200 $ megléte esetén érdemes benézni, vagy ha healgrease-eket akarunk venni. Következhet egy rövid múzeum látogatás. A pultos prof két apró küldetéssel bíz meg bennünket. 1.: az An. Tours tetejéről lopjuk vissza az Anachronox szimbólumukat (400$). 2.: a maradék öt szimbólumot fényképezzük le (200$). Ez utóbbihoz egy kis segítség: 1. szimbólum: Platformok, 2. szint (ez elvileg már megvan) 2.: Ghallától a Tenementbe vezető út felett, 3.: a Casinoxhoz vezető úton, 4.: a Tenementből Ghalla részlegbe vezető úton, 5.: a F. Spiral részen, a Rowdy, Múzeum, Zordo feliratos ajtó felett.

A múzeum második szintjén vehetünk pár dolgot Plibtől (energiaegér). Majd Rowdy bárjában tájékoztassuk Valestát Deanamo sorsáról. Ha nem árultuk el Marina hollétét korábban az őröknek, akkor Detta erődjének térképét elvihetjük neki. (A térképet egy Zordohoz közel ácsorgó alak adja ide.) Whackmaster Jacknél egy figurától egy pentagonal prismet kaphatunk, ha azt mondjuk neki, hogy az ötök közé tartozunk (of the fives...). Ezt Grumpos használhatja meditációhoz, a megfelelő helyen.

Keressük meg Eddie-t a Junkyardnál. Jópár csatánk lesz itt, nem túl nehéz, ált. 3 goon v. 2 goon+1 gorite esik nekünk. A sok szemét között nem könnyű meglelni Eddie-t. Az őr csak akkor enged be, ha külön beszélünk vele (az ajándékunkról). A titkok tudója elárulja, hogy a Doorlordnak van egy bátyja, aki illegális tevékenységet folytat. Az atomőrnek ezt az infót elhintve tuti a bejutás.

Mystech Tunnels

Az alagútba az őr javaslatára a híd alatt jutunk be. Itt egy folyosó vezet egy lifthez, mely egészen a mélybe szállít bennünket. Lent gyakorlatilag egy választásunk lesz szinte végig, így irányokat nem írok. Néhány csata és kb. tízpercnyi bolyongást követően egy „csónakra" akadunk, mely a csatorna vizén ringatózik. Ezzel ereszkedünk alább, még sötétebb helyekre. A csatornában egy mini játék keretében robbanó ládákat kerülgetve juthatunk csak tovább. Gyűjtsük a csillagos dobozokat, ezekért jutalom jár (kordíciai pénz). Nem hosszú az út, tíz próbálkozásból biztosan összejön

mindenkinek. Az alsóbb régió elején rögtön 2 healgrease-t gyűjthetünk be. Barangolásunk végén egy Kő Őrszemmel (Stone Sentinel) nézünk farkasszemet. Több ezer életpontja van, Sly-jal Fatima's Screent használjunk, mert úgy csak kb. 230-at sebez. Ha vele végeztünk, valamivel arrébb fölvehetünk egy misztikus követ. Grumpos nagyon odavan érte, de csak addig, amíg Detta meg nem érkezik, és kénytelenek nem leszünk átadni zsákmányunkat a zöldfejűnek. Grumpos kitalálja, hogy egy kolléganőjéhez (Rho Bowman) látogassunk el, akihez a Sender Station-on keresztül juthatunk.

Irány a Sender Station

Az An. Toursnál tudunk majd elrepülni, ide térjünk be. PAL robotunkra is szükségünk lesz, de sajna az aksiját először fel kellene töltenünk. A Tours területén, az étkező mellett tanyázik egy férfi, akitől PAL-elemet szerezhetünk (200 $). Magában a Tours épületében először 'yammer'-eljük (zagyválásos támadás) el Grumposszal a jegyvásárló férfit, majd vásároljunk 2 Sender... tikettet. Keressük meg a 'Maintenance' ajtót, lépjünk be rajta, találjunk el a fémlépcsőkhöz. (Az Anachronox jelet indulunk visszaszerezni.) Ha lenyúltuk a jelet, a Rowdy bárja feletti irodánkban tegyük PALba az elemet. (A múzeumban begyűjthetjük a pénzt munkánkért.) Harmadik partitagunkkal együtt térjünk vissza a „reptérre". Váltsunk PAL-ra, és beszéljünk Infantine-nel, a lázadó robottal. Válaszoljunk 'no'-val, amikor kérdez minket („Ismered a shibboleth-et?"), majd hegyi beszéde után ismét kattintsunk rá. Egy Cordician Shockclaw fegyvert adományoz Palinknak. A déli kapun át hagyjuk el Anachronoxot.

Sender Station

Grumpos ismerőse Sunderben él, ezért innen tovább kell repülnünk. Sly javasolja a piroslámpás negyed meglátogatását, de inkább az 5-ös kapunál szerezzük meg a továbbjutáshoz elengedhetetlen kellékek listáját. Még ha van is jegyünk, csak akkor juthatunk a Sunderre, ha tudósnak látszunk. Vágjunk át a hatalmas várón, a 'common room'-ba, ahol Rukh felügyelővel futunk össze. Az ügy, melyben nyomoz, erre sodorta. Megbíz minket, hogy a piroslámpás negyed felé menet fotózzunk le minden gyanús dolgot. Jegyet sajnos nem vehetünk: mind elfogyott. Szereznünk kell kettőt. Lépjünk ki a főtérre, menjünk be a múzeumba. Balra hackeljük a datalinket (klikk a „kockára" PALként; „csővezetéket" kell kiépítenünk a két világító pont között). Töltsük le az adatbázist. (A tudós-látszathoz szükséges.) Hagyjuk el a múzeumot. Térjünk be a Vend-O-Mart-ba. A város „emeletén" találjuk bohóccal az előterében. A Pay2Pray meditációs részlegen megtanítathatjuk Grumposszal a StaffSweep harci technikát. (Ha van „pentagonal prism"-ünk.) Az előtérben a bal oldali terminálnál vehetünk dolgokat (pl. fegyvert; vistin threebeam-et), illetve az alján a Ctrl gombos PAL támadással újabb hackelés jön, jutalmul 2 tudósköpenyt kapunk. A jegyek megszerzéséhez keressük fel a közeli Sendormitory-t. Bent liftezzünk le, és Grumpossal yammereljük az egyszemű narancsbőrűt (cordician). A sok szövegelés hallatán nekünk adja a jegyét. A második jegyet kintről indulva szerezhetjük meg. Egy 'No Salt' feliratú, fehér trikós fickót kell megtalálnunk, aki a falat támasztja két fa árnyékában. Ott áll a Sendormitory-tól pár méterre. Először a megérkezési helyünkre küld (Sender St. Station), az épület árnyékában álló Goat Knife-hoz. Ő a bohóchoz (helyesebben a fűben ülő gyerekhez!!) rendeli a partit. Az meg a Lounge of Commerce-nél (tíz lépés balra) leskelődő piros inges férfihoz. Végre egy normális nyom: a

Routoubes-hoz menjünk Slickhez, a Pumping Station 7 alá, ahova a PAX állomás melletti jelöletlen ajtón át hatolhatunk be. Ez az aranyszínű épülettel (a hotellel) pontosan szemben, egy elég nyilvánvaló helyen (de valóban jel nélkül) lelhető fel. A Routubesban ránk támad egy őrült gorite, majd arrébb egy datalinkhez érve (és azt meghackelve) haladhatunk tovább. Tartsunk lefelé, majd a csőlényes harc után a kettétört csőben folytassuk. Innen kifelé menet vesszük észre Slicket. 250 $-ért eladja a Sunder jegyét. Hagyjuk el a Sender Stationt, Rukh küldetésével ráérünk később foglalkozni. Az 5-ös kapuból indul a járatunk, a datalink itt is hackelendő, majd a Brain Bouncernél véletlenszerű válasz is megfelel. (PAL fog válaszolni a tudományos kérdésekre, azt színlelve, hogy Sly egy idegen bolygó lakója, aki nem beszéli a helyi nyelvet.)

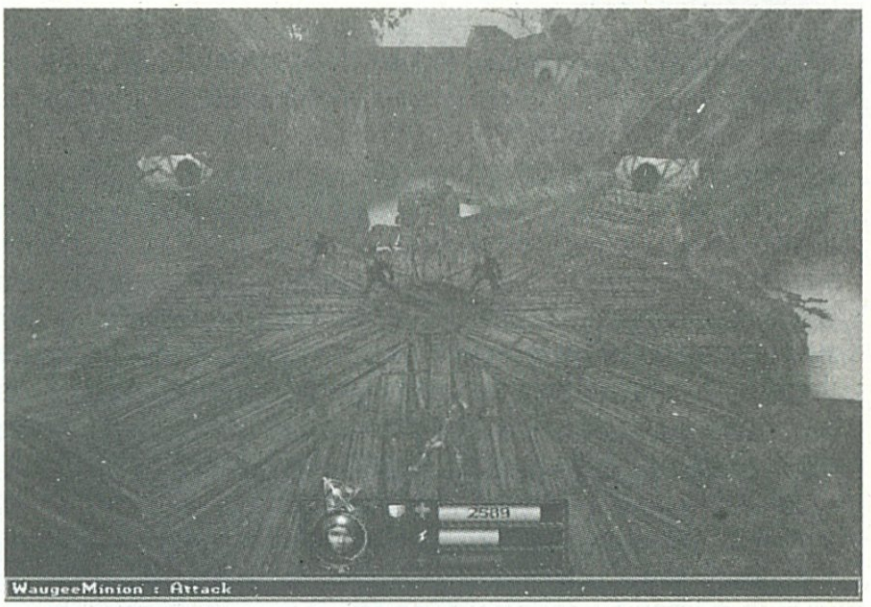
Sunder

Az űrsiklón utazva beszéljünk Dr. Labbe-bel. Ad egy tolmácsgép módosítót. Kisvártatva megérkezünk a tündöklő űrkikötőbe. Fatima a Rainbow Sanctuary-ba küld minket, ahol szerinte Rho Bowman doktornő lehet. Lépjünk ki az érkezési folyosónkról, tartsunk balra és le, míg egy nagy teret (közepén égbe lövő fénnyel) nem látunk a jobb oldalunkon. Itt az 'exit' táblát követve megleljük a Sanctuary-t, de nem tudunk bejutni: három lézer védi a bejáratot. Az őr elmondja, hogyan lehet őket kiiktatni; hosszas folyamat lesz. Elsőként keressük fel a bárt (Longue). Az alsó szintjén egy robottal társaloghatunk, tőle kaphatunk egy pár kártyát. Itt ácsorog egy őr is, beszéljünk vele, majd pick lockoljuk a táskáját. Eredmény a kék lézer kódja (493). Induljunk vissza az érkezési pontunkhoz. Útközben újabb zsaru, aki nem kap újságot, ezért dühös. Hackeljünk PAL-lal, megkapjuk a zöld sugár kódját (691) (az őr meg a kedvenc lapját). Folytassuk ugyanabba az irányba a számkeresést. Igyekezzünk fel az emeletre (mozgólépcsővel). A 11/12-es kapunál csevegjünk az őrrel, majd Grumposszal yammereljük. A harmadik kód 507. A kék kódot az 1-2 kapuknál üssük be, majd helyezzük be a zöld nyílásba az egyik kártyánkat. Járjunk el hasonlóan a másik két terminállal is. (Ugyanezen a falon találhatók.) Amint ezekkel elkészültünk, a nemrég még lézerrel védett átjárón keresztül lépjünk be a Sanctuary-be. A titkárnőt követve jegyezzük fel a biztonsági ajtók színkombinációit. (Ezek (rövidítve): PPZZ, PZKS, ZSZS, PKSZ.) Rho kísérletezik odabenn, pár percnyi beszélgetés után balul sülnek el a dolgok: Rho MysTechje robbanni készül. 8 perc alatt kell kijutnunk. (Előtte a doktornő megkeresi a kártyáját.) Használjuk a szín-kombókat a kijutáshoz. (A második ajtó utáni térségben 1 TACO rejtőzik a sarokban.) Az előteret elhagyva rohanjunk le a lépcsőn az alagsorba, ahol nagyjából végig jobbra tartva érjük el a kijáratot. (Ha ekkor még van kb. 3 percünk, akkor menthetünk is a szárnyas gizmónál.) Siessünk fel, ahol a kikötő 12-es kapuját kell időben megrohamoznunk. Ugrás be a siklóba, és el innen!!! A bolygó kettéhasad, utóbb megtudjuk, hogy valamilyen zavar a térben okozta, tehát nem a doktornő felelős a sok-sok tudós haláláért. Ugye mindenkinek feltűnt a furcsa alak, akibe a doki a hajóra menet beleütközött...

Democratus

Siklónk félig meghibásodva sodródik majd' 3 héten keresztül (vicces jelenetek a várakozás gyötrelmes napjai alatt), végül Democratuson landolunk. A helyi robotok megvadultak, ezért rögtön egy csatával nyitjuk itteni kalandjainkat. Célunk ennek a bolygónak az elhagyása, valamint MysTech képességek (tűzlabda, meg ilyenek) szerzése. (Ezek ún. „MysTech slag"-ek, és egy-egy tárgy formájában lelhetők fel. Utána már csak egy „equip" parancs, és máris használhatjuk az adott slag-et a harcokban.) A glodentekről rögtön az első Rho-féle hegyi beszédben megtudjuk, hogy ehhez a kvázi varázsláshoz elengedhetetlenek ezek az energialények. (Ők adják a manát.) Democratuson/Votowne-ban (a város neve) Rhoval és PAL-lal kalandozzunk. (Kattintsunk rájuk!) Sétálgassunk egy jó ideig (közben egy attaséval csevegünk, majd harcolunk 3 elszabadult robottal). Végül egy ajtót őrző helyihez keveredünk, aki elmondja, hogy bent

a tanács ülésezik, és csak az ő szövetségeseik mehetnek be. Hajógondjainkat így csak szövetségesként tárhatjuk eléjük. Ilyen státuszt csak 8 olyan szavazat leadásával nyerhetünk el, amilyeneket egy átlagos tanácstag adna. A város centrumába érve, a rámpa jobb oldalán megkaphatjuk 1 $-ért a szavazási lapunkat, a bal oldalán röpke Democratus-ismertetőben lehet részünk. No, akkor a megfelelő szavazatok:
1-es kérdés: No. A főtéren (min. 3-4 fa jelöli) áll két tanácskozó idegen. Hallgassuk meg őket, majd szereljük meg PAL-lal a robotjukat. Társunk letölti a választ.
2-es: Yes. A narancssárga poszterek valamelyikét olvassuk el.
3-as: Yes. Két fickó az indulási pontunktól nem olyan messze társalog egy feljárón. Az egyik Quack quack italt kér a Jejune Juicesból. Ez (egy remek fegyverbolttal egyetemben) az 5-ös szavazat terén található (ld. lejjebb).
4-es: Yes. A Republic Inn (főtéren) 201-es szobájában Halpert asszisztensének levelét vizslassuk meg. Ezt az infót a recepcióstól vehetjük 100$-ért. A 304-es szobát is a figyelmünkbe ajánlja, továbbá egy őr vörös bipidri után nyomoz. (A kis jószág az első szinten, a lépcsőtől balra lévő résben bukkan elő néha. Két narancs társa nem érdekes.)
5-ös: No. A téren, ahova két fát telepítettek, menjünk fel a növényekkel szembeni magaslatra, ahol egy helybéli elmondja a választ. (Szavazni is e téren lehet.)
6-os: No. a 3-as válaszadói előtt megállhatunk, hogy egy Szövetségest halljunk szónokolni. Hozzuk ide Grumpost, majd yammeroljuk a dobozon álló idegent. Elárulja a megszavazandó választ.
7-es: No. A R. Inn 401-es szobájában Rhoval analizáljuk a kis asztalon lévő tárgyat. A forrástól a célig a színek és formák megfelelő kombinációját rakjuk ki, a kapott térképet pedig az Inn előtti (balra) magaslaton, a fényképező számítógépnél nézzük meg/használjuk. A kör által megadott ponton találkozzunk az idegennel, ne hazudjunk neki, így megkapjuk a választ.
8-as: Yes. Keressük meg Chrissy-t, a főtéren. (Ugyanúgy néz ki, mint a többi idegen.) Hallgassuk végig. Csókoljuk meg.
Egyebek: vistin octogun (fair fegyver) szerezhető, ha picklockoljuk annak az épületnek az ajtaját, amely a „két fás" téren áll. Egy átjáróban, a datalink kockát meghackelve MysTech cucchoz juthatunk.
A „két fás" téren adjuk le a szavazatokat, majd a hangár melletti tanácsterembe térjünk be. Kiderül, hogy Democratust egy rovarfaj akarja órákon belül felrobbantani (rakétákkal). Mi vállalkozunk ennek megakadályozására. A vadászgépünk a 'warship bay' legalján van, nem kell a 'cargo bay'-be lemennünk. A megvadult robotok javarészt elkerülhetők.
Verilent Boly
Ide egy mini játék vezet át minket. Elég nehéz. Repülő rovarokat kell irtanunk, illetve gyógy-csomagokat fölvennünk. Az egérrel csak lőni tudunk, illetve megfelelő átjárót választani. A billentyűzet gombjai semmire sem használhatók. Az alábbi útvonalon juthatunk a végére: kék, arany ajtó, arany főellenség; kék, piros ajtó, piros főellenség; kék, lila ajtó, arany ajtó, végső főellenség. (Aki itt van, az úgyis érti ezeket a színkódokat.) A nagy szörnyek közül az utolsó kivételével mindnek a közepét célozzuk. A végsők legyőzése kissé macerás. Egy számunkra kedvező kimenetelű harc kb. így néz ki: 1. kis rovarok jönnek, ezeket lelőjük; 2. lőjük a főnök fejét; 3. kis rovarok és rakéták jönnek, ebben a sorrendben végezzünk velük; 4. lőjük a fejét; 5. vissza az 1-es ponthoz. Ezt a figurát kötelező ismételnünk, különben

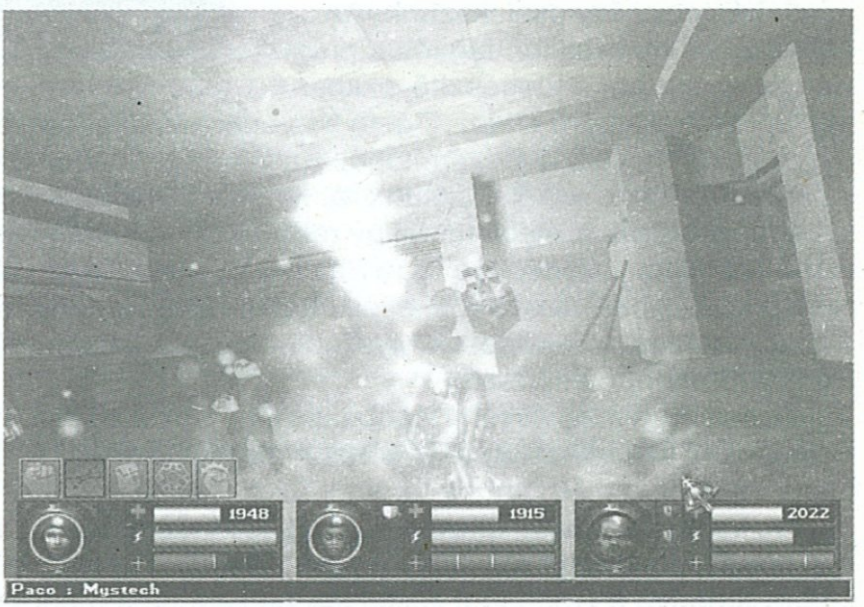


esélyünk sincs a túlélésre. Párszor biztosan újra fogja mindenki kezdeni ezt a kedves mini játékot.
No a lövöldözés után a hajónk mellett rögvest egy Firespire Mystechet lelünk. Az „épületben" egy csata után analizáljuk Rhoval a számgépet. A következő teremben érintsük meg az ékköveket, majd analizáljunk egy másik gépet. Az űrhajónk felett lévő ajtóról elszállnak a bogarak. Az innen nyíló járatokban keressük meg a lila, kék, zöld, piros, sárga, türkizkék kristályokat, és kapcsoljuk be őket. (Csata mindahányszor így cselekszünk. Az egyikben nekem folyton fagyott a progi. Kénytelen voltam a kiegészítő cikkben szereplő harc-átugró cheatet igénybe venni.) Ezáltal egy-egy hasonló színű kristályt kapunk. Ha az összes szín kigyűlt, a főszámítógép (melynek termében a szint elején jártunk) melletti megfelelő színű vulkánocskákra kattintsunk rá. Kinyílik két ajtó. A kék a királynőhöz vezet, akit csak MysTech-kel sebezhetünk. A másik ajtó egy mellékküldetéshez szükséges. Az e mögött rejlő számgépet 6 színű kristállyal „megetetve" egy Psicast MysTech-et kapunk. A királynő elleni ütközetben, ha a szélső kristályokat széttörjük, ellenségünk nem tud több harcost hívni magához. Ha rossz helyen állunk, nem leszünk képesek MysTech fegyverünkkel becélozni őt (mozogjunk arrébb).
Sender Station, másodszor
Válasszuk Rho küldetését. Később a doktornővel együtt mehetünk Hephaestusra. Ráadásul Grumpos is velünk tart a helyi gondok megoldásában. A Boots, Rho, Democratus csapattal látogassuk meg a Routubes-ot, ahol Slick mellett egy út vezet egy nyithatatlan kapuhoz. Analizáljuk a kapu vezérlőpaneljét Rhoval, így az Alsó Routubeshoz lesz hozzáférésünk. (Fényképezzük le az ajtó előtti hullát. Majd mindenki vigye el a fotót Rukhhoz.) Itt pár durva harc után egy elágazásban jobbra fordulva a Red Light Districtbe érkezhetünk meg. Ha azonban előbb elnézünk balra, akkor egy goraintól receptet kaphatunk, egy mugmugtól pedig (mossért cserébe) resonance crystalt (fegyver Democratusnak). A szomorú mugmug babáját Democratus szakértelmét használva vehetjük ki. TACO a jutalmunk. A piroslámpás negyedben Kevestert keressük. A Slutopiában beszélhetünk vele. Akkor szerez nekünk FTM-et, ha az Orange Navel 2-es szobájából az eljegyzési gyűrűjét elhozzuk neki. A „Narancsban" az emeletre csak egy lánnyal juthatunk fel; hívjunk egyet. A 2-es szobát picklockoljuk, majd vegyük fel a gyűrűt. (A bipidriben van, de az kiköhögi.) TACO-t kaphatunk fel a földről. (Egyet meg vehetünk 50$-ért a Booze and Condomsban is.) Kevesternek adjuk oda a gyűrűjét. Ő Phunkee Collinshoz küld, a Cold Sweat Sex Machine-be. A CSSM-ben eladhatjuk a gorian receptünket a brebulainak (+275 pénz). A pultos ányújtja nekünk az FTM-et, majd egy érdekes táncot csodálhatunk meg. A halott nézőket kikerülve távozzunk. (Sly felismerni véli a Stiletto Anyway névre hallgató táncos hölgyet, aki dettó elhagyja a bárt.)
A felszínen a Lounge-ban megbeszélhetjük társainkkal a teendőket. A fő okosok heves vitája alatt PAL kereket old. Vele kell a múzeumban a problémát megoldanunk. Az épületbe egy datalink hackelésével törhetünk be, majd a szellőzőn keresztül egy hatalmas terembe érkezünk. Folyamatosan datalinkeket keressünk; hackelésük után válasszuk a „Toggle towers" parancsot. Így lassanként egy ösvény alakul ki, mely a kijárathoz vezet. A kör alakú, fehér falú szobában a ventillátoroknál egy bejátszás keretében látjuk meg a lenyúlandó eszközt. Valaki azonban megelőz minket! A lézersugarakra nem rálépve a dobozok melletti datalinket hackeljük meg. Az őrrobotot tegyük inaktívvá, majd lépjünk ki a Sender Station-i éjbe. Stiletto, azaz Miss Sera, Boots korábbi barátnője vár kint ránk, a lopott holmival. Vigyük őt és a cuccost a többiekhez.

A megdöbbentő előadás után (az előző időkben létező univerzum anyagot akar a mi univerzumunkba pumpálni, így az ő ősrobbanás-tágulás-összehúzódás-ősrobbanás szekvenciája soha nem érne véget; mi létre se jönnénk) Democratusszal benézhetünk a Palace hotelbe (aranyszínű épület), itt csevegjünk el a Democratusról jött kutatóval, valamint Rukh felügyelővel. Az űrkikötő 6-os kapuján keresztül röpülhetünk el Hephaestusra.

Hephaestus

Feladatunk a nagy toronyba való bejutás. Ehhez a város szórakozó negyedébe (entertainment district) caplassunk el. Ezúttal a parti tagjai külön-külön járják az utcákat, bár néha összefutnak egymással. (Mi persze Sly-jal vagyunk.) A vidámpark-szerű részlegben felirat jelzi, hogy merre van a torony. Pihenjünk le a Le Sommeil (Álom) motelben. Vessük magunkat újra a Heph.-i utcák dzsungelébe! Az Álomtól jobbra egy alak Lifecursor Lighttraillel ajándékoz meg minket. (Fatima ezzel csíkot húz maga után.) Egy helyen robot pakol be egy konténerbe (sárga lift visz hozzá), melyet a toronyba visznek. Beszéljünk vele, erre rááll a liftre, és elkezd bepakolni. Fussunk le a rámpán (vegyük fel a fehér ládából a Proximity Beam Defense Plans-t), és hívjuk le a liftet. Fussunk vissza (a robotnak ekkor lent kell lennie!) és bújjunk el a konténerben. Bejutottunk a toronyba. Akad egy kis bökkenő: a papok elfognak minket, és gyakorlatilag halálra ítélnek. Tekintve, hogy nyomozók vagyunk, mégse ölnek meg, hanem két küldetést adnak: három szent kulcs eltűnt – találjuk meg ezeket; kevés a folyadék a Fluid Density Analyserhez (FDA) – szerezzünk utánpótlást a Sluice Gatesnél. Utóbbi feladathoz némi magyarázat: a folyadék a MysTech-bányászathoz kell. Az analizátor az a szerkezet, mely a lávában kimutatja az idegen technológiát. Kutakodásunkat ez ügyben a „Lavatic Processing Plant"-ben kezdhetjük meg, s sikerünk esetén a könyvtárhoz is hozzáférést nyerünk. Amint megkapjuk az irányítást, beszéljünk a gnómmal, aki elmondja, hogy előttünk a Shrine of Weeping, ahol a kulcslopás történt. Ott az atyával csevegjünk, majd a lila szmötyit (grit) kapjuk fel. Vigyük oda az abbéhoz – itt a bűnjel. Kövessük a gyárba. Liftezzünk le a láva otthonába, ahol Norman Malloy-t az abbé gyanúsítottját faggathatjuk ki. (Útbaigazításért kattintsunk a bámészkodó robotra.) Norman Angela nővért gyanúsítja. Ha már ezen a környéken flangálunk, akkor a Sluice Gates-et is megnézhetjük magunkat. Hohó! Nem juthatunk be, mert a munkás, aki a kódot tudja, velünk végezteti el munkáját: a magma szifonon 4 filtert kell a helyére raknunk. Kapunk vegyvédelmi felszerelést, nehogy a mérges gázok végezzenek szegény fejünkkel. Szépen sorjában, az 1-es szektortól kezdve cseréljük le a filtert egészen a 4-esig. (A kör alakú szelepre kell kattintanunk.) Ha a méregszámláló 100%-ra ér, nyomjunk neki egy F11-et. A belépési kód: 49665 (volt nekem). A láva birodalmában jobbra elindulva nemsokára egy óriási lávatóhoz érünk, melyben egy mintavételező fürdik. Itt a liftünket saját magunk irányíthatjuk, a space-szel (ha jó helyre dokkoltunk) szállhatunk le róla. Először a bal alsó sarokban lévő helyre navigáljuk el magunkat, ahol egy piros kallantyút vehetünk fel. Ezt illesszük a központi helyen lévő főkapcsolóra. Majd ereszkedjünk a mintavételező négyzethez. Merítsünk vedrünkbe a lávából, ezt szállítsuk a bal alsó sarokba. Kattintsunk a fémedényre, mely beoson a kohóba. Egy ajtó nyílik ki a közelünkben. Fussunk le a vaslépcsőn. A legalsó szinten nyomjuk meg a piros gombot, a visszaszámlálás után pedig tegyük el a MysFac Security Cardot, mely szintén a környéken ólálkodik. Így a vaslépcsőt megmászva, majd a lávatavat



csónakunkkal átszelve minden zárt ajtót ki fogunk tudni nyitni. No azért lesz egy, mely picklockolást igényel. E mögött rejlik a mintaanyag, melynek felvétele a második abbé-féle küldetés teljesítését jelenti. (Ezt a picklockolandó ajtót némi kóválygás után bárki képes megtalálni; amúgy a bejárattól néhány méterre van.) Beszéljünk az abbéval a toronyban. (Útban hozzá, a Heph. Tramnél van egy lila szmötyi (újabb grit, azaz újabb nyom), tegyük el.) Angela nővér a gnómmal szemben tájékoztat minket, hogy szerinte Liseria bátyó lehet a tettes. Kérdezzük a gnómot a pap hollétéről. (Ajtó mögött, jobbra, majd a gyertyás ajtó a jó választás.) Újabb nevet kapunk: Thomas Litton, a MysTech dealer. Jelenleg házi őrizetben van, itt, a toronyban (az abbé mellett áll). Ő a könyvtároshoz, Flammarionhoz küld. Aki éppen „munkahelyén" kóválygog. Elemzi a szmötyit, kiderül, hogy a rakodórészlegből származhat. Menjünk a Heph. Tram felirathoz, ahol a tehergépjármű áll (ahonnan a lávás helyszínre lehet eljutni), faggassuk ki Restlint. Bevallja, hogy Liseria vette rá a lopásra, de azóta eltűntek a kulcsok. A pap lebuktatásához segítségre lesz szükségünk. A szórakozó negyedben győzzük meg erről Rho-t vagy Grumpost. (Rho biztosan segít.) Liseria szobájánál Boots eltereli a figyelmet Rhoval (ha őt hoztuk) másszunk ki a díszes ablakon, majd kintről osonjunk be a szerzeteslakba. Kattintsunk a papír cetlire, mely abban a szobában fekszik az asztalon, ahol Liseria Bootsszal társalog. A legjobb időhúzó nyomozónk számára az, ha elhitetjük a pappal, hogy rendjének tagja akarunk lenni. („...I have to confess", majd „igen, kérdezzen", aztán „My spirit", „My piety") Leplezzük le Liseria kapcsolatát, aki az Eco bárban múlatja az időt. Gray atyát hívjuk meg egy italra, félig részegen elkotyogja, hogy a Le Sommeil 3-as szobájában milyen jót fog aludni. Törjünk be oda, a kulcsok láttán térjünk vissza kedvenc abbénkhoz. Ahogy megígérte, a jó munkáért cserébe átkutathatjuk a könyvtárt. Grumpos végignézi a könyveket, majd Sly megoldja a rejtélyt. Szóljunk Rhonak a szórakozó negyedben, hogy jöjjön megnézni Grumpos előadását. Az öreg az Elementor nevű szerkezet titkaiba avat be minket. Nem baj, ha nem értjük pontosan miről is zagyvál, ezt a dolgot ugyanis a játékban soha nem fogja nekünk senki rendesen megmagyarázni. (Lásd még a kieg. cikket.) Záróakkordként a nagyszakállú a Grand Mysteriummal való beszélgetést javasolja. Az abbé elintézheti ezt nekünk! Ám a vén róka csak újabb küldetés árán hajlandó audienciát kérni a nagy misztériumtól. A feladat a Myst. Levant közepén lévő gép megjavítása. Javaslom, készítsünk vázlatos térképet! Elsőként három alagút közül választhatunk. Előttünk, a középsőben egy kapcsolótábla. Az alján lévő gomb pirosan villog. Ha ez szürke, akkor megnyomható, ha sárga, akkor működik a hozzá tartozó gép. Ilyen táblákat kell keresnünk és nyomkodnunk. Induljunk el bal oldali járatban, majd a villa alakú elágazásnál jobbra. Egy idő után egy kapcsolótáblához érünk, mely egy kicsi, sárga-fekete szélű hidat kapcsol be. Keressük fel ezt a hidat, öljük le az őrzőit, a távoli, rácsos oszlopot picklockoljuk, majd az itteni kapcsolótáblát is aktiváljuk. Menjünk vissza a start pontra, majd ismét a bal oldali járatban a hidas kapcsolóig, sőt azon is túl. Újabb ábra + gomb. Ez a distributort hozza működésbe. Ismét vissza a start pontra. A középső járatban a szint elején megfigyelt kapcsolótábla immáron működőképes. Vele egy ajtót nyithatunk meg. Ez a jobb oldali járat végén vöröslik, ez zárta el eddig az utat az alsóbb szinttől. Haladjunk lefelé... Itt is érdemes térképészkednünk, vagy nagyon figyelmesen olvasnunk ezt a leírást. Készüljünk fel meglehetősen nehéz csatákra. Amikor a program visszaadja az irányítást, két alagutat látunk magunk előtt. Lépjünk be a jobb oldaliba. Figyeljük a falat, mert jobbra lesz egy nehezen észrevehető leágazás. Ezt vegyük be, a végén pedig a kapcsolótáblán nyomjuk meg a szürke gombot.

Ezzel a sárga-fekete szélű hidacska itt is rendben van.
Térjünk vissza a fő folyosóra, ahonnan utoljára jobbra fordultunk. Most az egyenesen futó alagutat válasszuk, így egy nagy, nyitott barlangba érünk. Út visz egy házikóba. Bent tegyük el a „mystfactory circuit breaker"-t. Egészen a szint bejáratáig ballagjunk el, ahol megkezdhetjük a bal oldali ág földerítését. A kanyargó járat villa alakú elágazásánál jobbra forduljunk. Egy újabb barlang (figyeljük a földön a bogarakat (bug), akik kicsi, színes

kunyhókban laknak, s melyek az elementorhoz jól jönnének), benne egy bódéval. Az építmény háta mögött azonban út visz tovább, még pedig a kis hídig. Itt is kapcsolgassunk egyet. Keressük meg a villát, ahol jobbra jöttünk, álljunk irányba, és balra szaladjunk végig a tárnákon. Egy fémlépcsőnél/rácsos padlójú félemeletnél lyukadunk ki, itt is kapcsolótábla-machinálással kerülhetünk közelebb a küldetésünk végéhez. Találjunk vissza a bódéhoz, mely mögül a hidacskát megleltük. Ez alkalommal ostromoljuk meg a kunyhót, és ha helyesen kapcsolgattunk eddig, akkor teljes a sikerünk. A csilleszerű jármű közvetlen közelünkben nyit utat. Nincs más dolgunk, mint ezt követni, majd két ízben lefelé menni egy-egy létrán, és pár percnyi bolyongás jutalmául rögvest a helyi főellenséget figyelhetjük meg munka közben. Küldjük a feledés ösvényére, s máris készen leszünk ezzel az unszimpatikus feladattal. (MysTech használata erősen javallott a sok ezer HP-s monstrum ellen.) Hallgassuk végig a Nagy Misztérium baljós beszédét, melyből kiderül, hogy maga a Káosz tör a Rend (s vele együtt világunk) elpusztítására. Megállításához Limbusra kell utaznunk. (Democratus mindenképpen velünk tart, én Stilettot vittem még magammal. A másik két elérhető karakter (Rho, PAL) külön küldetésének felderítését az olvasóra bízom. Mindkettő viszonylag egyszerű.) Hamarosan (a Sender Station/6-os dokkból) ismét az űrben siklunk a Grumpos által „halálbolygónak" titulált planéta felé, amikor egy gonosz képregényhős felszippantja kicsiny hajónkat.

Rictus hajója

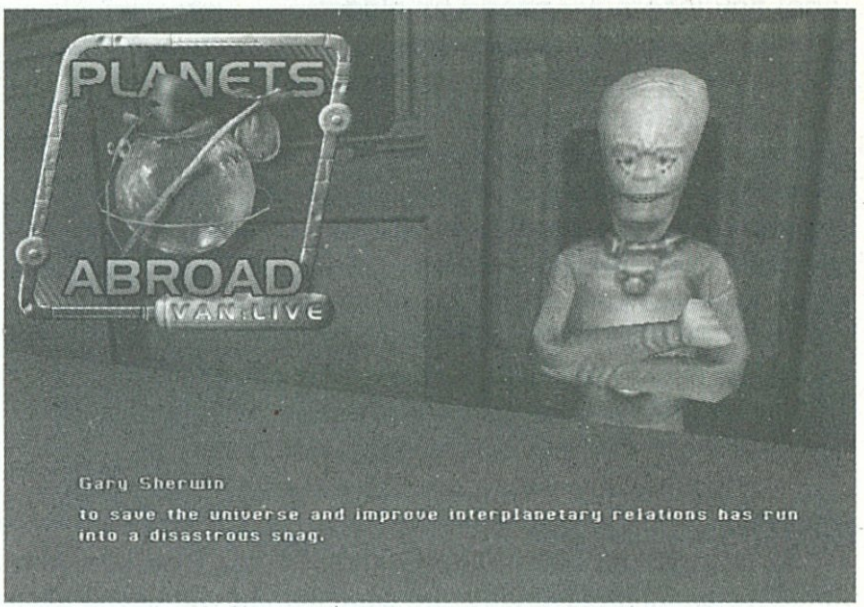
Menjünk fel a lépcsőn, kérdezzük ki a két férfit, és tanácsukra nyomjuk meg a gombot, mely a lenti ajtókat nyitja. A központi teremben három kijáratot látunk, igazából csak a jobb oldalival érhetünk el érdembeli haladást, a másik kettő csak El Pinto-s csatákat rejt. (Meg bugokat az elementorunkhoz. Amivel mellesleg nem nagyon éri meg vesződni, hiszen csak újabb MysTech fegyvereket kapunk.) Jobbra a lépcső után máris, az El Pinto-k főhadiszállásán találjuk magunkat. Verekedjük fel magunkat addig a harcig, ahol minden lényből (El Pinto, zöld meztelencsiga (devil slug), baltás gyilkos (bad person), halfejű (orange roughy), robot (krapotron brutalbot)) egy-egy esik nekünk. Korábban az adott lényt termelő szobában jegyezzük meg, hogy milyen hologram képet vetít ki a számítógép. A brutalbotokra nem hat a MysTech! A vörös biztonsági ajtó melletti konzolon állítsuk be az 5 lény terméhez tartozó hologramot. Az elektronikus térképen kell egy eddig még nem használt gombot megnyomnunk, hogy ezt a fejtörőt előcsalhassuk. A lény-hologram megfeleltetések (bár az ábrákat nehéz kivenni, így mindegyiknek csak egy jellemző vonását említeném meg): robot – szemből hatszög alakú gyűrű; halfejű – a hologram közepén mintha gerincoszlop lenne; baltás gyilkos – ábrájának tetején apró koporsó; csiga – oldalt nagy fehér téglalap; pinto – szinte teljesen üres cső. Amint az utolsó ábra is a helyére került, megnyílik a biztonsági ajtó (meg az összes többi vörös). Menjünk be, majd le a lépcsőn, aztán egyenesen míg a (zöld ajtós) vezérlőterembe nem jutunk. Ennek a kódja: robot, csiga, baltás, pinto, halfejű. A hajó belsejében vagyunk. Haladjunk tovább az egyetlen lehetséges úton, öljük meg a vérünkre szomjazó lényeket, majd a raktárszerű helyiségben a lépcsőn leereszkedve keressük meg az egyetlen kijáratot. Kisvártatva Rictushoz lesz szerencsénk. A csatában ne taktikázzunk sokat: üssük magát a hajókapitányt. (Azért az ésszerűség határain belül: ha egy rakás lényt idézett meg, akkor foglalkozzunk azokkal is.) Győzelmünk eredményeképpen a hajó börtönében térünk magunkhoz... Csevegjünk az itt lakókkal, pár érdekes figura után a kis ufonautát (Headwork) kérjük meg, hogy a gondolatolvasás képességét ideiglenesen ruházza ránk. Olvassuk el rabtársaink gondolatait, majd beszélgessünk velük. Ha közben megnézzük az egyik magánzárkás fogoly ajtajánál lévő számlapot (ahova a nyitó kombinációt üthetjük), és

beszélünk erről Dr. Hush-sal, akkor őt ismételten „gondolatolvasva" megkapjuk a nyitó kódot. (Mond egy párat, az első két számjegy OK, a másik kettő nekem 00 volt.) Ha nem sikerül ráhibáznunk, olvassuk ki a kutya gondolatait, majd szerezzünk neki a sárga halszerű lénytől (akit szintén bezártak) tejet a tálkájába. Cserébe elárulja, hol lehet Invisolad, a láthatatlan ember. Az ő gondolataiban leledzik a kód vége.

A meghökkentő bejátszást követően a Democratus bolygó egyik falujában kapunk újra nyomoznivalót. Ezt ráadásul egyedül kell megoldanunk, hiszen társaink elvesztek.

Whitendon, első rész

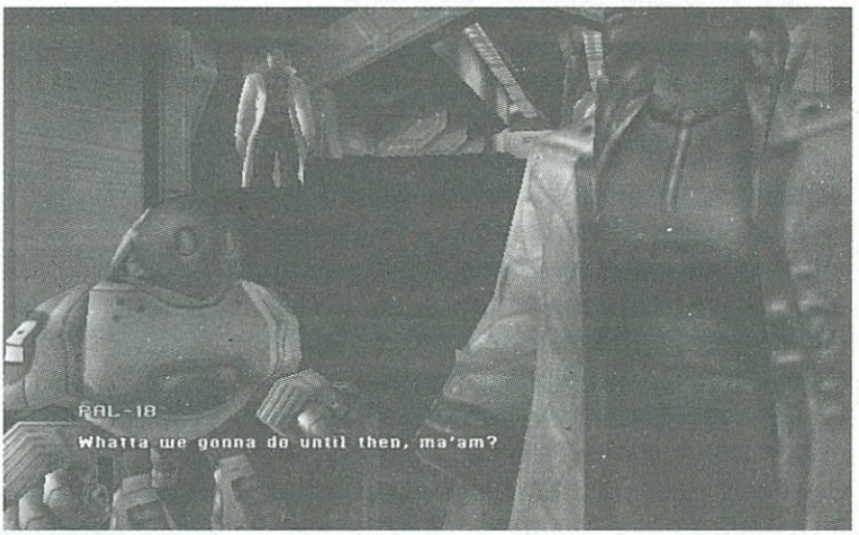
Whitendon egy nagyjából XVIII. századi orosz falura emlékeztet. Hó, éjszaka és andalító zene kíséretében érkezünk meg ide. Az eredeti farkasemberes történet tér vissza egy az egyben itt. Valakit elraboltak, és ha nem akarunk mi a gyanúsítottak lenni, jobban tesszük, ha ellátogatunk a polgármesterhez. (Stílusosan „burgomaister"-ként hivatkoznak rá.) A szereplők végig Peternek szólítanak, mintha már korábbról ismernének. Sőt az „ismerni vélésen" kívül mindenféle történeteket is társítanak személyünkhöz. Pl. ha már beszéltünk a polgármesterrel (aki a bűnügy földerítésével bíz meg bennünket), és bekukkantunk a fogadóba, a csapos sajnálatát fejezi ki, hogy Laurie és a mi hajónk elsüllyedt. Egy vendég elárulja, hol csókolóztunk először Laurie-val. (Jegyezzük meg, még szükség lesz rá.) Az ivóban ücsörgő szuperkutyáról azért sejthetjük, hogy elkallódott társaink is életben lehetnek... valahol. Egyelőre végezzük a hivatalos munkánkat: keressük fel a tetthelyet, ahol az emberrablás történt. (Polgármester háza-emelkedő-lejtő-jobb oldali emelkedőn álló ház.) Hallgassuk végig a szülőket. Fényképezzünk a házon belül, majd kívül is, különös tekintettel a vonszolás nyomokra. A ház árnyékában egy Stargent Handcannon húzódik meg („great" fegyver Slynak). Ha kint folytatjuk utunkat a másik emelkedőn, akkor egy idő után egy Nikki nevű hölggyel társaloghatunk, aki fölhívja figyelmünket a szomszédos tetőn lévő karomnyomokra (ezeket nem muszáj lefotóznunk). Jegyezzük meg azt is, hogy mit vettünk (helyesebben Peter mit vett) Laurie-nak szerelmük egyéves évfordulójára. (Ezt minden töltésnél változtatja program.) Ha ekkor visszatérünk a polgármester házához, ott találjuk Laurie-t. Beszéljünk vele, mondjuk azt, hogy még szeretjük, a kérdéseire pedig a korábban összeszedett válaszokkal rukkoljunk elő. Ha minden jól ment, megígéri, hogy másnap délután 3-kor a fogadónál vár minket. A személyes ügyek intézése mellett a város első emberével is foglalkozhatunk: mutassuk meg neki fotóinkat, mire a város szélére rendel bennünket. Aki akar, vehet gyógyító szereket a vegyesboltban. (A vonszolás nyomaitól nem messze; világítanak az épület ablakai, bár cégére nincsen.) Az újabb bizonyítékok a fogadó tőszomszédságában lelhetők fel: a kerítésen jókora rés tátong, apró, karmos lábnyomok vezetnek a közeli fához. Képeinken ezek a momentumok feltétlenül szerepeljenek. A polgármester az alábbi konklúziót vonja le: egy gonosz gyerek, aki a fákon közlekedik, lehet a tettes. Ilyen pedig csak a Fehér Barlangban (White Cave) „teremhet". Másnap reggel indulhatunk is oda, előtte pihenjünk le a fogadóban. Álmunkban kísért a múlt.



Katonai bázis

Sly furcsa álmát követően Pacohoz, az egykori szuperhőshöz csatlakozunk, aki egy sivatagi bázis környékén landolt. A közkatona Sergeant Major Sargenthez küld. Az meg First Lieutant Bibere-hez.

A tábor szomorú története röviden: az utánpótlást és a számítógépek kódjait a gyűrűlakóktól (Votowne és tsai), az űrből kapták eddig, de 6 hónapja nem érkezik semmi sem odafentről. A számítógépek - kódok nélkül - ellenségnek tekintették őket, ezért kénytelenek voltak letelepedni egy ideiglenes táborban. Most tervezik otthonuk visszafoglalását. A tisztekkel csak abban az esetben beszélhetünk, ha ismerjük a kódjukat. Bibere szavait elárulja az őrmester, és Fatima le is jegyzi őket. Nagyjából az összes tisztet körbejárjuk, mire a sok kódos küldözgetés után a terepasztalos trió két tagját (Lt. Colonel Irdgaff, meg a másik) meginterjúvolhatjuk. Megtudjuk, hogy az ostromolni készült bázisba betévedt egy kislány. Meg kell őt mentenünk. Találunk egy sérült konzolt, amit Finishi közlegény javítgat. Használjuk Paco ragemight képességét ezen. Megszólal a riadó, Irdgaff elmászkál kivizsgálni az esetet. Fussunk a térképhez, olvassuk le a bal alsó sarokban a négyszavas kódot. A kezdőbetűket a keypadba (mini zongorába) üssük be. (Nekem C/A/G/E voltak.) Megkapjuk a külső kapuhoz szükséges számkombinációt. (65712 volt az esetemben.) A sivatagban verekedjük át magunkat a gyíklényeken, s az egyetlen járható utat követve lépjünk be a katonák volt bázisára. Kerüljük ki a lézereket, majd bent az aknákat, a középen szétnyíló ajtó után pedig verjük szét (ragemight!) a lépcső melletti barnarácsos generátort. A T alakú elágazásban (ahol egy lézerágyú szórja az áldást) forduljunk balra. Keressük meg a garázst, távozzunk a másik kijáratán a vezérlőszobába. Engedjük le az egyik gombbal az erőd „ablakait", míg a másikkal indítsuk el a felvonót. (Figyelem! A térképen két behatolót jeleznek! A másik, az alagsori, a megmentendő kislány.) Fussunk a lifthez (45 másodpercünk van rá, hogy elérjük, ha nem sikerül, jöhetünk vissza ide). Odalent találkozunk a kis csenevésszel, és ezzel Paco küldetése be is fejeződött.



Doren

Ez Stiletto egyedi küldetése. Rhoval Tensil, PAL-lal Ballotine lenne a „problémaközpont". A hely amúgy egy Csillagok háborúja paródia. Az itteniek a gonosz waugee-któl (nevük a vukikra hasonlít, minden más tulajdonságuk az ewokokra) félnek, az őrök meg tiszta Jedi visszatér/robogós járőrök. A szokásos teendőket végezzük el: szólítsunk le mindenkit, kattintgassunk mindenhova. Keressük meg a bázist, ahol Walton parancsnok természetesen rögtön kapva kap az alkalmon, hogy egy ilyen tapasztalt harcossal találkozott. (A katonák ugyanis mind farkasbőrbe bújt bárányok; valójában pár bányász néz szembe a félelmetes waugee néppel.) Az ellenség vezérének fejéért cserébe egy havi dorianum fémet ígér nekünk. A bázis túlsó végében (csak kerülővel érhető el) pihenhetünk le. Stiletto nem hajlandó aludni, amíg egy normális fegyvert nem szerzünk neki. Ez pár lépésre, az ágyhelyeket őrző katona melletti ládában vár ránk (stargent bladerangs). Ha még nem érezzük magunkat álmosnak, kutakodhatunk a bázis környékén (kék bug, slowmarch), és egy mellékszállal is foglalkozhatunk: John, az első őr, akivel találkoztunk randizni akar velünk. Nem sikerült kideríteni, hogy ez megvalósítható-e, mert egy idő után mindig ugyanazt mondja („...még 3 óra a szolgálatom végéig..."). Ha nyugodni térünk, a múlt eseményei fölzaklatják pihenésünk óráit.
Reggel már a bázison kívül kapjuk vissza Stiletto irányítását. Kövessük az erdei ösvényt, söpörjük el az akadékoskodó ewok-klónokat, majd a Nagy Fa pályán bánjunk el a szürke főnökkel (nekem 10700 pontnyi sebzésbe már belehalt). Előfordulhat, hogy itt a program lefagy, ennek orvoslására kapcsoljuk ki a térhatású hangot. (Valahol a menüben van egy EAX/automatic/off a 3d hangra, ezt „off"-oljuk.) A jutalom fölvételekor Walton egy űrhajó átkutatására küld minket. Amint elhagyjuk a tábort, vált a kép...

Whitendon, másodszor

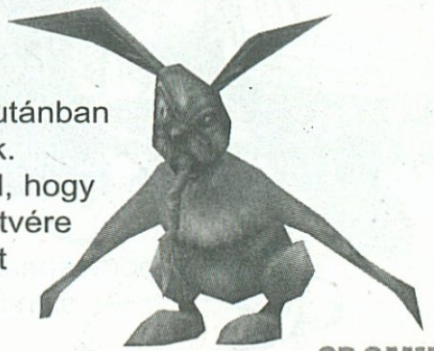
Kövessük a havas ösvényt, mely egészen a főszörnyig visz minket. Indulás előtt azonban nem árt fagy elleni karkötőt felhúzni (FreezeMeNot Loop), esetleg méreg elleni védelemmel is elláthatjuk magunkat. Az egyik fölvezető csata után, a küzdelem helyszínén egy ládát találunk. (Jól látható, nem kell keresni.) Ebben egy supershot van, melyet használva Boots megkapja az Aerial Trigger képességet. E nélkül csak bajosan végezhetünk a pályavégi wimpával, mert folyton hókupacok mögé bújik, ezáltal blokkolva a fegyveres célzás útját. (E kupacok egyikében észrevehetjük Peter-Boots hasonmásának – arcát. A szörny vele is végzett.) Ha a wimpát (aki mellesleg alakváltó képességekkel bírt) befürösztöttük barlangja havába, ismét a faluban találjuk magunkat. Beszéljünk Laurie-val, aki a fogadó előtt vár ránk, visszaadja az évfordulós ajándékunkat, egy cobalt crawlert. Ez az elementorhoz használható, ha menő MysTech cuccot akarunk készíteni.
Újságoljuk el a polgármesternek, hogy mi történt a hegyekben, aki nem nagyon hajlik arra, hogy elhiggye a sztorinkat. De ez most nem is lényeges, hiszen leszáll egy űrhajó, benne Stilettoval, és a gyűrűn lakó democratusziakkal. Paco hivatalosan is csatlakozik a társasághoz. (Nem mintha a „Party" menüpont alapján ezt nem tudhattuk volna eleddig.)

Útban Limbus felé

Aludjunk a Republic Innben (múltbéli álom köszön vissza ránk ismét). Az átvezető részek gyaníthatóan azért kerültek be a játékba, hogy a korábban elszalasztott/félbehagyott apró küldetéseket legyen lehetőségünk föllelni/befejezni. Amint kilépünk a tanácsteremből, kattintsunk az ajtónállóra, aki hálája jeléül újabb TACO-val gyarapítja gyűjteményünket. (Valaki gyűjti egyáltalán ezeket??) Kint, az első „lejöveti" rámpa hátának árnyékában a Nuclear Missile Defense terv 4. oldalát tehetjük el. (Ezeket is össze-vissza helyekről lehet begyűjteni, hogy a végén egy cool fegyverrel gazdagodjunk. A 2. oldalt pl. a főtér bejárata melletti sötét sarokból szedegethetjük fel.) Az Excellent Choice-ban vásároljunk be, különösen a „Votowne Beltcell"-t ajánlom, mely 336 egységnyi NRG tárolására alkalmas. Ha úgy érezzük, hogy a város nem tartogat több látnivalót, az eredeti űrhajónkkal távozhatunk.
A Sender Station hoteljében (az aranyszínű épület ugyebár) Democratusszal leszólítva a votowne-i mérnököt, 2000$ fejében egy új harci szakértelmet kaphatunk (stare down). Nagy üzletnek bizonyult számomra a Llana Lou tradebotnál (a loungeban ücsörög) vett vial of vunivella (60$-ért), melyet a Sender Station Station-ös Sandie tradebotnak adtam el (150-ért). Limbusi utamra a változatosság kedvéért Paco-t és Democratust vittem el. (Utóbbi helyett elképzelhető, hogy Stiletto jobb választás.) Előtte a Red Light Districtben elnéztem Rukh felügyelőhöz. Az utolsó feladat amit ad, először a Slutopiába (Kevesterhez), majd a Cold Sweat Sex Machine-be (Phunkeehoz), végül ismét a Slutopiába (Scrooch-hoz) vezet minket. Az infóért cserébe Rukh megadja a „master lockpick" szakértelmet. Irány a Limbus!

Limbus, a halál bolygója

Kövessük a szokásos egyirányú ösvényt, melyet itt is jócskán megrakodtak szörnyekkel. A fekete leves a végén következik: 6 MysTech köpő gyík (Sagen Kra) formájában. A játék eddigi legélvezetesebb és legnehezebb csatája volt ez (számomra persze). A trükkös hüllők ugyanis azt játsszák, hogy 3 harcol velünk, 3 pedig egy áttetsző fal mögött regenerálja magát. Amint az elülsők közül valaki életveszélybe kerül, a hátsó sorban pihenő társával helyet cserélnek. Javasolt az ellentétes MysTech-kel támadni rájuk, illetve Paco groundpound és Sly aerial trigger képességeit tartogassuk mindig egyetlen lényre. Ha mindkettőt gyors egymásutánban küldjük a torzszülöttek valamelyikére, akkor az garantáltan kimúlik.
A hat lehelő rémség után bejutunk a vigilek városba. (Ahol kiderül, hogy ezek a rémek az itteniek barátai voltak...) A Grand Mysterium testvére az itteni vezető, s tájékoztatja szerény társaságunkat, hogy a múlt két órán belül megostromolja a bolygót. Egy óránk maradt



Sesostris három fontos pontjának lokalizálására. Ezeket a város vezetője mondja el: a Pillars of Sesostris terén a Lance of Vigil, a Bridge of Betrayal (ahol a sagen kra-k voltak) és a Cliff of Casting. Könnyű belebotlani ezekbe a helyekbe, ezért ezt most nem részletezném. Mindegyik egy lehetséges támadási pont, ezért 1-1 hőst itt kell hagynunk. A Lance of Vigilhez pakoljuk le a leggyengébb karakterünket. Ő nem fog közelharcba keveredni. A Bridge of Betrayalhoz Sly, a Cliff of Castinghoz a maradék emberünk kerüljön. (Ezek csak tanácsok, nem kötelező betartani őket.) A harcokat követően keressük meg csapattagjainkat, illetve kérdezgessük a helyieket, hogy jól vannak-e. Ha mind a három emberünk együtt van, beszéljünk a város vezetőjével. Az egész történet lényege foglaltatik össze abban a pár perces előadásban, melyet a kimondhatatlan nevű vezér tart. Slynak Anachronoxba kell utaznia, ahol Roweidekhalicon-t, a Rend erőinek egy kapcsolata lakik.

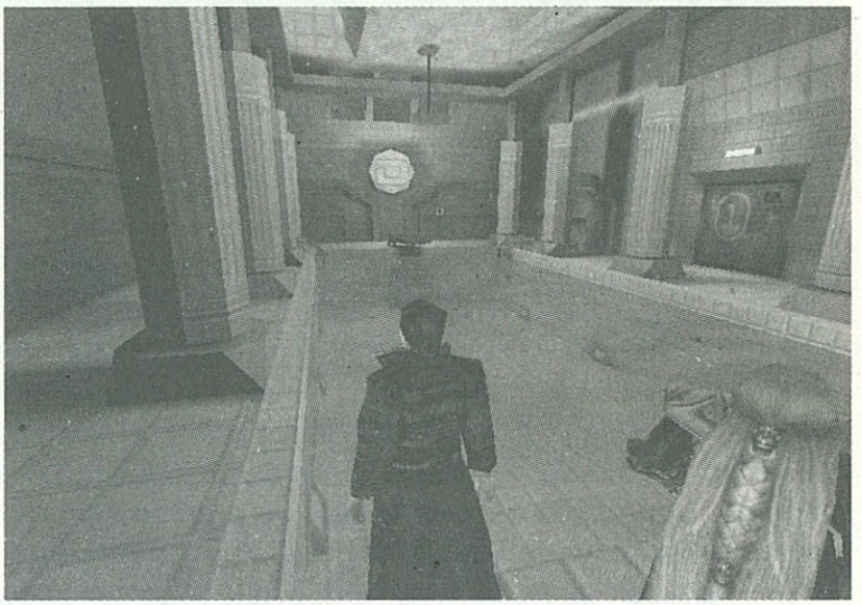
Anachronox, másodszor

Roweidekhalicon... vajon ki ő? Sesostris vezetője szerint egy bárt vezet a környéken... Rowdy. Bizony, a régi ismerős a mi „emberünk". Találkozzunk vele. Nem tart sokáig míg rájövünk, hogy a keresett kulcs, mely nyitja az időkaput, Dettánál van – mi adtuk oda neki a MysTech alagutakban. Igyekezzünk vissza a Sender Stationre, és induljunk az utolsó megmérettetésre. A senderi űrkikötőben még beszélhetünk Rukh felügyelővel, aki a Flophouse 6-os szobájában akar majd találkozni velünk. Itt egy votowne-i alak egy „winky tornado harmonic"-ot testál ránk. Ez a legjobb winky fegyver, Democratus számára kitűnő. Ha valamelyik szereplő panaszkodik, hogy jobb fegyverre lenne szüksége az utolsó kalandhoz, akkor keressük meg neki ezt. (A másik cikkben részletezem, hogy kinek hol található a legjobb felszerelése, szakértelmei, de pl. a MysTech tunnelst mindenkinek tudom javasolni.) Ennyire a játék vége felé a sima boltok is árulnak speciális dolgokat. Az Anachronox Toursban lehet jegyet venni a Detta erődjéhez (OneGate) szállító járatra. Boots le van tiltva, más karakterrel vásároljunk. Az ár kb. 7000 $ (összesen).) Ha még a Flophouse-os Rukh találkát megejtjük, szomorúan tapasztalhatjuk, hogy a felügyelőt megölték. Egy fénykép árulkodik a gyilkosról: az az alak, akibe Rho Sunderbe belebotlott.

Detta erődje

Ide OneGate-en keresztül vágva jutunk. Néhány felvezető harcot követően három részre oszlik társaságunk. PAL a központi biztonsági rendszert fogja feltörni. Egy-egy csapatot pedig Sly és Stiletto vezet majd. A három parti között Shift+TAB-bal váltogathatunk. Mindegyikőjükkel az alagsorba kell utat lelnünk. Odalenn válasszuk a Sly-féle csapatot. A picklockolandó ajtó (4 zár, 35 mp) mögött nem sokkal az intróból ismert Detta maffiózók triójával számolhatunk le. A levegőben függő platform előtt váltsunk Stilettora. Küzdjük végig magunkat egészen addig a környékig, ahol egy borospince van. Na nem itt kell körülnéznünk, hanem egy árokszerű képződményben (lépcső vezet le), mely egy keypad (zongorás kódpad) mellett fekszik. Meglepve vehetünk észre egy kómás részeg őrt, akit átkutatva a „Faces Today 1 2 3 6 11 13 22" tartalmú cetlit kapjuk. Most váltsunk át PALra. Kis barátunkkal hackeljük a 2 datalinket a számítógépes teremben, majd a bal oldalival eresszük le a hidat (move chasm bridge), ahol Sly-ék elakadtak. Velük fussunk fel egészen addig, míg út hiányában nem tudunk továbbhaladni. Ekkor ismét mozgassuk meg PALlal a hidat, mire az pontosan elénk érkezik. Néhány méter futás, majd újabb "nincs út szindróma", újabb hídmozgatás. A hatalmas gépteremben három

kódot szerezhetünk a számítógépekből, majd a negyedikben (amelyik előtt a time minder lény röpdös) ezeket dekódolhatjuk (USE ONLY ODD ENTRIES TODAY). Azaz rájöttünk, hogy a „Faces…" szövegből a páratlan számok azok, amik számítanak (1, 3, 11, 13). Nyissuk ki PALlal a bezárt ajtót, mely Detta erődjének első szintjére vezet. (A kód ugyebár Astro, Cordice, Kepler, Mojo – a szavak, melyek a számoknak megfelelnek.) Stilettoval a borospincében lévő ajtón át, Sly csapatával a számítógépterem time minder melletti kijáratán keresztül léphetünk a következő szintre. PALlal a legegyszerűbb a dolgunk: közvetlenül a két datalink mellett - melyekkel eddig a „nagyok" boldogulását segítettük - jön le az emeleti lift. Jóval arrébb (és lefele) van négy gengszter, de őket hagyjuk békén…



Detta erődje, első szint

Nagyjából ugyanazokat a cselekedeteket végezzük most, mint az előző szinten: PALlal hackeljük a számgépet, nyissuk ki a sec. level 1 ajtaját. Sly társasága jusson el a medencéhez, Stilettoé a lézerekig. A lézerek mellett ez a csapat talál egy keypad-et. (A zongorás…) Üssük be „FACE", megkapjuk a biztonsági rendszer kódját: 4 17 1 2 5 6. Ezekből a páratlanok: 17 1 5. Bootsszal a medencéből nyíló helyiség (nem a garázs az!) számítógépén írjuk be: Quasar Astro Eternal. Bingo! Maradva Slynál és társainál: az újabb gépen kapcsoljuk ki az újabb biztonsági szintet, majd PALlal hackeljük a liftet, majd az útba eső datalinkeket. (A „field plate" mozgatójánál álljunk meg, bár a tálcákat aktiváljuk egyszer.) Stilettoval induljunk el balra, az ajtó mögött olvassuk el a kék monitor tanulságos szövegét (valamilyen sugárzásos kísérletről szól), majd kattintsunk a tálcákra. (Feltéve, ha PALlal az imént idehoztuk őket.) A labor központi részén bejelentkezve válasszuk az „activate transfer pods" menüpontot. Ezzel Bootséknak adtunk járműveket. Szálljunk be, érkezésünk után pedig kattintsuk végig a terminál összes menüpontját. PALlal távozzunk az újonnan nyílt kijáraton (henger formájú ajtó) forduljunk balra a kísérleti alanyok (kék katonák) között, a terem végében lévő hengeren keresztül egy zárt átjáróhoz érünk. Ezt Stilettoval nyithatjuk, ha a labort elhagyva a parkettás folyosón használjuk a számítógépet. PAL a jobb oldali kék monitornál kapcsolhatja ki a sec. level 4-et. Szabad az út Sly számára. Egy újabb pihekönnyű küzdelemben megmenthetjük K'Conrad Khk-ot, aki korábban elárult minket Dettának, most viszont mindenféle finomságot kínál megvételre (gyógyítások, energialényecskék, védő felszerelések). Vásároljunk be, nincs miért tartogatnunk a pénzünket. A legfontosabb, hogy minden csapattagunknak TurboAlert Wristpunch-ot (védelem winky és nuts hatásoktól) és FreezeMeNot Loop-ot tegyünk a kezeire. Egyáltalán nem fontos, hogy ettől mennyivel csökken a védettsége. Ezek nélkül bajosan nyerhetünk… Ha elköltöttük az összes pénzünket, kerüljük meg a Detta ágyához vezető lépcsőket: ott a kijárat. Járjuk be ugyanazt az útvonalat, mint PAL. (Ha az airlock zárva van (az a henger alakú nyílászáró), igyekezzünk vissza a terminálhoz Detta szobáján keresztül, és aktiváljuk újra. Stilettoval szintén keressük meg PALt. (Nem messze van onnan, ahol most állunk vele, és csak egy irányba vezet folyosó/lépcső.) A hatalmas fehér-piros kapu mögött Detta vár ránk. A harcok végeztével megnyertük a játékot. Főellenséges segítségekről, történet végi gondolatokról az „Anachronox Extra" cikkemben írok, melyet a cd-n találhattok. A megdöbbentő fordulatot még ilyen szintű végigjátszásban sem éri meg lelőni…

sajoati

DIABLO

LORD OF DESTRUCTION

Ha azt mondom Diablo, sokaknak egy méregdrága sportautó jut eszükbe. Biztos vagyok abban, hogy akik ezt az újságot megveszik, nem a kocsira gondolnak elsőként, hanem egy felejthetetlen kalandjátékra, amelynek a második része kb. egy évvel ezelőtt jelent meg. Most viszont a Blizzard-os fiúk úgy gondolták, hogy tökéletesre javítják a már amúgy is szenzációs programot; és ha már belenyúlnak, akkor írnak hozzá még egy epizódot. Így született meg a Lord of Destruction, a legújabb küldetéslemez a Diablo II-höz.

Különbségek már a szereplők kiválasztásánál érzékelhetők. Két új harcos típus került a játékba, egyik az orgyilkos, aki egy barbár erejével és egy amazon ügyességével van felruházva. Külön az „ő kedvéért" fejlesztettek ki egy fegyverosztályt, a karmokat. Amit még érdemes róla tudni, hogy katonai kiképzésben részesült és az esze meg a teste már magában is halálos fegyver. A másik választható karakter a druida, személyisége a halottidéző mágikus képességével és a levente harci tehetségével van vegyítve. Képes a természet erőit, vadállatokat vagy akár a viharok erejét is a saját oldalára állítani.

A változtatások ezekkel még nem értek véget. A játék során talán legelőször az tűnik szembe, hogy megnövelték a láda belső térfogatát. Így sokkal több fegyvert s kiegészítőt hagyhatunk biztonságos helyen. Ami talán a leglényegesebb változtatás, hogy a szereplőnket kétféle fegyverrel vagy fegyvertípussal szerelhetjük fel, és ezek között a váltás akár az ütközetek során is végrehajtható. Másik lényeges dolog, hogy végre a felbérelt emberünket is „fejleszteni" tudjuk. Lehetőség van páncéllal, sisakkal és jobb fegyverrel felvértezni, sőt ha a harcok során végleg elveszítjük kedvelt társunkat, halála után fel tudjuk támasztatni. Az új fegyverosztály mellett új, csak bizonyos karakterek által használható tárgyak is megjelentek. Ilyen például a barbár óriási fejére méretezett sisak, amit nem tud más viselni; vagy csak a levente vértezetéhez használható pajzs, stb. E sok lényeges változás mellett elhanyagolható az a mindössze egyetlen egy hiányosság, amit a játék során felfedeztem. Ez pedig nem más, mint az új karakterek mozgásában némi beragadás, amikor bizonyos tereptárgyakat kell megkerülniük.

Végezetül essen szó az ötödik színről, ahova Diablo elpusztítása után kerülhetünk. Pozitívumként mondhatom el, hogy a terepet még jobban kidolgozták és újabb fajta, eddig nem látott lényeket helyeztek rá, amelyeknek az intelligenciája is megemelkedett. Ami pedig a legjobban megragadott, az a színeket összekötő és az alaptörténetet elmesélő videó. Viszont ami nem sikerült túl fényesen - az a cselekmény. Néhol nem túl egyértelmű, hogy merre is az a „előre", vagy hogy melyik pályára is menjünk a több lehetőség közül. Mindezeket mérlegelve és figyelembe véve elmondhatom, hogy kellemesen csalódtam az új küldetés lemezben. Nem számítottam ennyi új dologra, amik végül is megadták a játék savát-borsát. Bátran merem ajánlani bárkinek ezt a játékot, mert biztos vagyok benne, hogy hetekre elegendő élvezetet és kikapcsolódást talál majd benne.

ACT I.

A karakterünk kiválasztása után egyből a zsiványok táborában találjuk magunkat. A tábortűz mellől Warriv lép oda hozzánk, hogy elsőként üdvözöljön bennünket, és egy pár szót mondjon a helyről. A kis monológ meghallgatása után keressük meg Akara-t. A papnő az egyik legfontosabb szereplője ennek a színnek. Gyógyít és kereskedik, de csak az előbbit teszi ingyen. Bemutatkozása után elmondja az első küldetésünket, ami nem más, mint megtalálni a vadonban egy barlangot a Rogues' Camp pályán.
Mielőtt nekivágnánk az ismeretlennek, ismerkedjünk meg a többi itt lakóval is. Elsőként Charsi-t keressük föl, aki kovács, nemét tekintve pedig nő. Tőle vehetjük meg azokat a dolgokat, amik csatáink során elengedhetetlenek, vagy vele javíthatjuk meg azokat, amik megsérültek. Kicsivel távolabb, a sátrak között találjuk meg Gheed-et, az öreg zsiványt. Ő is harci eszközöket árul, de már közel sem olyan mennyiségben és minőségben, mint Charsi. A tűz mellett le-felmászkáló nő Kashya - mai kifejezéssel élve „emberi erőforrás közvetítő", nála tudunk majd személyeket felbérelni, hogy segítségünkre legyenek a harcok folyamán. Ennyi bevezető után lépjünk a tettek mezejére.
Elhagyván a központi tábor biztonságos falait, rögtön a könyörtelen vadonban találjuk magunkat. Némi mászkálás után meg is találjuk az első „áldozatunkat". Jó szokáshoz híven addig üssük, míg ki nem leheli a lelkét szegény pára. Az ellenfelek legyilkolása eleinte még egyszerű feladat, de ahogy haladunk előre, úgy nehezedik a dolgunk. Minden egyes halállal tapasztalati pontot kapunk, és ezek eredményezik a szintfejlődéseket. Ahogy elérünk a barlanghoz, némi körültekintés után menjünk be. Átlépvén a képzeletbeli küszöböt, azonnal megváltozik a küldetés jellege: miszerint, el kell pusztítani minden egyes teremtményt a barlangban. Amikor az utolsó is kimúlt, erős fény jelenik meg, és innen fogjuk tudni, hogy vissza kell térnünk a táborba, mert Akara-nak közlendője van. Visszaérkezvén, a papnő tapasztalati pontokkal hálálja meg cselekedetünket. Ezek után Kashya siet oda

hozzánk és megbíz bennünket, hogy pusztítsuk el Blood Raven-t, aki a Burial Ground-on található. Folytatva utunkat, az első pálya szélén Flavie-vel találkozunk, aki óvatosságra int minket, és csak akkor enged át, ha már megfelelő szinten vagyunk. Elhaladván mellette megérkezünk Stony Fieldbe, ahol némi keresgélés után megkapjuk a negyedik küldetést. A Black Marsh pályán meg kell találni egy öreg tornyot. Mindezt egy penészes könyvből tudhatjuk meg, amitől nem mesze van egy földalatti átjáró. Mielőtt azonban lemennénk a sötét alagútba, keressük meg a szomszédos pályán Blood Raven-t. A hölgyet számtalan élőhalott védi a támadásunktól, de mi csak a célszemélyre összpontosítsunk. Miután elhagyta a lelke a testét, Kashya hálája jeléül egy amazont ad mellénk, a legügyesebb fajtából. Újdonsült társunk mindenhová követni fog, és ha kell, az életét áldozza értünk. (A LoD-ben már lehetőség van arra is, hogy a felbérelt emberünket felvértezzük, jobb fegyvert adjunk neki, így növelvén a hatékonyságát.)
Ismét Akara kíván szólni hozzánk, aki a küldetések közül immár a harmadikat tudatja. Mely arról szól, hogy át kell kelnünk a földalatti átjárón, és Dark Woodban meg kell lelni Inifuss fáját a pergamentekercccsel. Ha megtaláltuk a fát, rázzuk meg egy kicsit, s a lehulló tekercset szállítsuk le a papnőnek, aki lefordítja nekünk. Miután számunkra is értelmezhető az ősi írás, térjünk vissza Stony Fieldbe, és a pergamen szerinti sorrendben érintsük meg a sziklákat. Ezek aktiválni fognak egy átjárót Tristramba, ahol Cain raboskodik. Feladatunk megtalálni és kiszabadítani őt. Ha ezekkel is megvagyunk, ismét térjünk vissza a táborba, ahol gratulációk tömege fogad minket, és ahol Cain megígéri, hogy amiért megszabadítottuk rabláncaitól, cserébe ingyen azonosítani fogja a neki bemutatott tárgyainkat.

Most Charsin a sor. Egy különleges kéréssel fordul hozzánk, és a feladat nehézsége miatt a jutalom is egyedi. Arról van szó, hogy a Monestery Barrackból kell visszahoznunk egy Horadric Malus nevezetű kalapácsot. Ígéretet kapunk arra, ha élve visszatérünk a szerszámmal egy általunk kiválasztott tárgyból igazán egyedit, és értékeset készít a kovácsnő. Viszont előre figyelmeztet, hogy óvakodjunk a kovácstól, aki a Malus-t őrzi!
Folytatva a küldetéssorozatot, térjünk vissza Black Marshra, hogy a keresett őrtornyot megtaláljuk a pálya szélén. Ereszkedjünk le az alatta tátongó mélyedésbe, és eljutva egészen az ötödik szintre öljük meg a grófnőt. Ezzel teljesítettük a negyedik küldetést, és teljes erővel nekiláthatunk felkutatni azt a bizonyos kalapácsot.
Utunk Tamoe Highland-on vezessen át a Monestery Gate-hez. Itt menjünk be a hatalmas kapun és máris Outer Cloister-ben

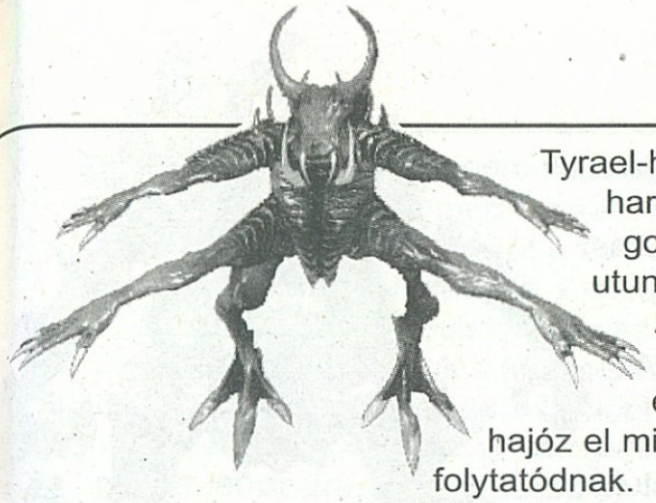
vagyunk, ahol célszerű azonnal aktiválni a teleportot. Az egyik oldalágban elindulva, a folyosók és a járatok mélyén lelhetünk rá a „kalapácsra" amire Charsi annyira feni a fogát; és a kovácsra, akitől pedig óvva intett. Ha folytatjuk utunkat egyre beljebb, a Jail 1-es pályán lévő waypoint-tal vissza tudunk térni, hogy átadjuk a Horadric Malus-t. Bánat az örömben, hogy csak olyan tárgyat tudunk átalakíttatni, ami nem lyukas, nem mágikus, nem kövezett; szóval hétköznapi.
Mindezek után Cain kéret magához, hogy közölje az utolsó küldetést, ami ránk vár ezen a színen. Miszerint meg kell találnunk Andariel búvóhelyét a Monestery Catacomb-ban, és természetesen el kell pusztítani a csatlósaival egyetemben. A Jail pályákat elhagyva, az Inner Cloister-en átkelve, eljutunk a Cathedral-hoz, ahonnan a katakombák bejárata nyílik. Egyre mélyebbre ereszkedve (második szinten teleport!), a negyedik szinten megtalálhatjuk a keresett szörnyet. Elpusztítása csöppet sem egyszerű feladat, de ha sikerül, biztosak lehetünk abban, hogy értékes holmikat hagy maga után a megboldogult.
Visszaérkezésünkkor, a tábor lakói közepette kisebbfajta népünnepély tör ki. Ha meghallgattuk mindenkinek a mondandóját, keressük meg Warriv-ot, mert ő vezeti azt a karaván, ami elvisz minket Keletre.

ACT II.

Lut Gholein, ez az a hely, ami a második színen a központi „bázisnak" számít. Megérkezvén a városba, Warriv búcsúzik el tőlünk, de megnyugtat, hogy marad még egy kicsit, hátha igényt tartunk a szolgálataira. Ha jobban körülnézünk, a település Északnyugati sarkában találjuk a palotát, ahol két őr állja utunkat, hogy ne léphessünk be. Induljunk hát a város magja felé. Közvetlenül a bódéja mellett találjuk Lysander-t, aki csak vegyes cikkeket árul. Itt van a jó öreg Cain is, aki továbbra is rendületlenül segít minket. Természetesen erről a helyről sem hiányozhat a fegyverek „meggyógyítója", a kovácsnő Fara sem. (Nemcsak a fegyvereket, hanem minket is gyógyít!) Az egyik zsákutca végében találjuk Drognan-t, aki főleg mágikus tárgyakat árul, de egy-két különleges fegyvere is van. Tőle nem messze ácsorog egy asszony az ivó előtt. Ő Atma, aki az első küldetést közli velünk. Ki kell füstölni minden egyes egyedet a város alatt lévő csatornahálózatból. Ígéretet kapunk tőle, hogyha sikerrel járunk, igazán hálás lesz hozzánk. Atma mögül Geglash bámul ránk. Nem érdemes szót pazarolni rá, mert undok, és nem valami segítőkész személy. A városka legszélén, a kikötőnél találkozhatunk Meshif-fel. Ő lesz majd a hajósunk. Nem szóltam még Elizix-ről, aki egy öreg kalandor (nála tehetjük kockára a pénzünket) és Greiz-ről. Az utóbbi úr az őrség parancsnoka, és ha igényt tartunk „kíséretre", akkor nála bérelhetünk fel embereket.
A kalandok Greiz lábánál lévő csapóajtónál kezdődnek. Ez a csatornarendszer egyik bejárata. (Van egy a kikötőnél is.) A harmadik szintig kell leverekednünk magunkat a járatokban, ugyanis ott találjuk Radament-et, akit el kell pusztítanunk. A ládikájában egy papírra bukkanhatunk, ezt vegyük magunkhoz. Visszatérve Atma-hoz, elújságolja nekünk, hogy megbeszélt egy találkát a herceg Jerhyn-nel, aki hajlandó fogadni minket. A palota felé haladva mutassuk meg Cain-nak a tekercset. Amint elolvasta az öreg a pergament, máris

körvonalazódik a második küldetés. Meg kell keresnünk a Halls of Dead pályán egy kockát, (Horadric Cube), a Maggot Lair-en egy nyelet, és a Claw Viper Temple-ön a nyél sisakját.
Jerhyn a palota előtt izgatottan vár minket. Rövid párbeszéd után megbízást ad a hatodik küldetésre: „Meg kell találni Tal Rasha sírját". Ezek után nincs más hátra, mint nekivágni a perzselő sivatagnak. Amint kilépünk a városkapun Rocky Waste-ben találjuk magunkat. Leküzdve az első homokos pályát Dry Hills-be jutunk, ahol egy a homokkőbe vájt lépcsőt keressünk, mert a pálya két szintből áll. A lépcső közelében van a Halls of the Dead bejárata. Egy nagy teremben, a harmadik szinten lelünk rá a legendás Horadric Cube-ra. Megmutatván Cain-nak azonnal elmond róla mindent, hogy a nyelet és a sisakját bele kell helyezni, és a kocka átalakító ereje csodás fegyvert készít belőle. Képes még hat drágakőből és egy kardból egy különleges, hosszú kardot formálni, vagy két tegez nyílvesszőből egy tegez nyílpuska vesszőt varázsolni, és fordítva.
Folytassuk az utunkat Dry Hills-ről a Far Oasis-ra. Ott egy barlangot keressünk, ez a Maggot Lair bejárata. Itt is, mint nagyon sok helyen a harmadik szintig kell leverekednünk magunkat, hogy egy óriási féreg mellett megtaláljuk azt a bizonyos nyelet. Amikor felérünk a felszínre, hirtelen sötétség száll le.
3. küldetés: Megkérdezni Drognan-t a sötétségről. Aki elmondja, hogy csak úgy lehet világos újra, ha elpusztítjuk Serpent Altar-t. Ha átjutottunk Lost City-n, akkor a Valley of Snakes rövidke pályájára lépünk, aminek a közepén áll a Claw Viper temploma. A szentéj második szintjén két legyet üthetünk egy csapásra. A sötétség kérdését is megoldhatjuk, és a hiányzó darabkát is meglelhetjük (Viper Amulet). Egy kis átalakítás után a botból és az amulettből, egy kétkezes fegyvert tudunk kialakítani, amivel igazán „kellemes" harcolni. A második számú küldetés ezek után átalakul. Célja, hogy az előbb említett harci eszközt Tal Rasha sírjára kell juttatni.

Idő közben Drognan kéret magához, és közli a negyedik küldetés tárgyát. Miszerint fel kell kutatnunk az Arcane Sanctuary-t a palotán belül. Vegyünk utunkat a palota felé -ha megoldottuk a sötétség problémáját-, ahol Jerhyn ismét szólni kíván. Mondandójának a lényege, hogy megbecsült harcosok lettünk a szemében s ezért beenged a palotájába, és kéri, hogy tisztítsuk meg a háremét az ott garázdálkodó démonoktól. Amint leereszkedtünk a csigalépcsőn, a Harem-be érkezünk. Itt folytassuk az utunkat a Palace Cellar pálya harmadik szintjéig, ahol egy portált találunk. Ez repít minket majd el Arcane Sanctuary-ba, ahol egy kicsit utópisztikus táj fogad. Ezen a csöppet sem rövid pályán kell megtalálnunk Horazon naplóját, és az őrzőjét Summoner-t (5. quest: Megölni Summoner-t!). A napló egy díszes állványon van, és ha elolvassuk a szövegét, akkor egy időkapu nyílik meg mellette, ami átvisz Canyon of the Magi-ra. Innen nyílnak Tal Rasha síremlékeinek a bejáratai. Az egyikben megtaláljuk azt a kis emelvényt (mindig más-más helyen van) amibe bele kell illeszteni a Horadric Staff-ot. Ha ez megvan, akkor fény önti el a szobát, és az egyik fal leomlik. Azon a résen juthatunk el Tal Rasha-hoz, aki egy óriás féreg-csótány mutáció. (Érdemes jól felkészülni az ütközetre, mert a visszavezető út lezárul mögöttünk!) Csak a szörny halála után nyílik meg a sírkamra fala, amin keresztül haladva elérünk



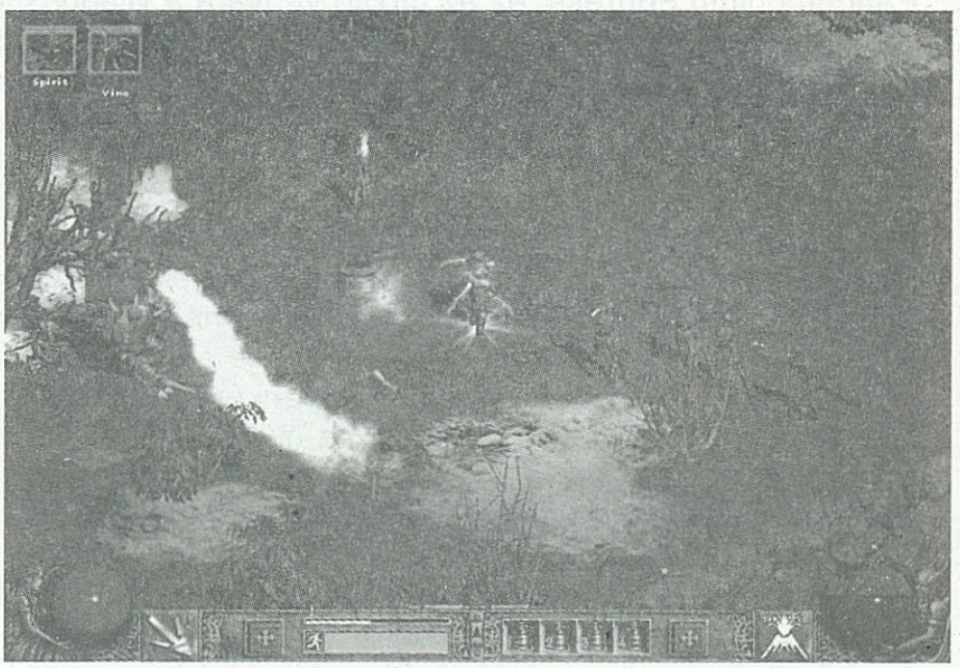
Tyrael-hez. Ő kivételesen nem ellenség, a mi oldalunkon harcol. Elújságolja, hogy nekünk kell megakadályozni a gonoszok egyesülését, hogy minél előbb folytatni tudjuk utunkat, egy átjárót nyit Lut Gholein-be.

A városban ismét Jerhyn hivattat. Szeretne segíteni nekünk, hogy minél előbb folytatni tudjuk utunkat, ezért mellénk adja a legjobb hajósát Meshif-et. Ő hajóz el minket Keletre, ahol a gonosszal vívott küzdelmek folytatódnak.

ACT III.

A hajó Kurast kikötőjében áll meg. Hratli üdvözöl minket elsőként az itt tartózkodók közül, és mond egy pár szót a helyről. Ő a kovács ezen a helyen. Ha elindulunk felfedezni ezt a vízi várost, találkozhatunk Natalyá-val aki egy kalandor, s hasznos hírekkel szolgálhat. Megismerkedhetünk Ormus-szal a gyógyítóval, vagy az alkimista Alkor-ral, és Asheará-val, a démonok ellen vezetett seregek parancsnokával is. Nála tudunk embereket felbérelni. Itt van az is, aki egyik színről sem hiányozhat -és nem is fog-, Cain. Rövid monológjában sietségre int, hogy minél előbb találjuk meg Baal-t és Diablo-t, s pusztítsuk el őket. Mindezek után a kikötő egyetlen be- és kijáratán át, vegyük az utunkat az őserdő felé, így a Spider Forest pályára jutunk. Elsőként egy sötét idegennel találkozunk, de túl sok jóra ne számítsunk... (A pálya egyik oldalágában keressük meg Khalim szemét a Spider Cavern pályán.) Az ellenfelek szakadatlanul érkeznek, míg egyszer csak az egyiknél találunk egy szobrocskát. Első küldetésünk az lesz, hogy ezt be kell mutatnunk Cain-nak. Ez az első dolog, ami kifog rajta, és ezért Meshif-hez küld vele minket, aki nagy műgyűjtő hírében áll. Fel is csillan azonnal a szeme, amikor meglátja, hogy mit hoztunk neki, s elcseréli azt egy arany madárra. A legújabb szerzeményünket vigyük el Alktor-hoz, aki annyira megörül a madárkának, hogy a legközelebbi látogatásunkra egy itókát kever, amit ha megiszunk, akkor 20 ponttal megnövekedik az életenergiánk.

Ha csillapítottuk a „szomjunkat" menjünk a kovácshoz, hogy megtudhassuk a következő feladatunkat. Amely úgy szól, hogy találjuk meg a Gidbinn-t (egy kardot) a Flayer Jungle pályán. Ahogy utunkra kelünk máris Cain toppan elénk, és megbíz azzal, hogy hozzuk vissza Khalim relikviáit a dzsungelből. A szemét, a szívét, az agyát és a botját kell felkutatnunk.



A Great Marsh pálya után érkezünk meg a Flayer Jungle-re, itt akadhatunk rá a Gidbinn-re, egy törzsi falucska közepén. Ezzel az apró, de igen értékes fegyverrel menjünk vissza Kurast kikötőjébe, hogy odaadhassuk Ormus-nak. Hálája jeléül egy különleges gyűrűt ajándékoz nekünk. Ezek után visszatérve a

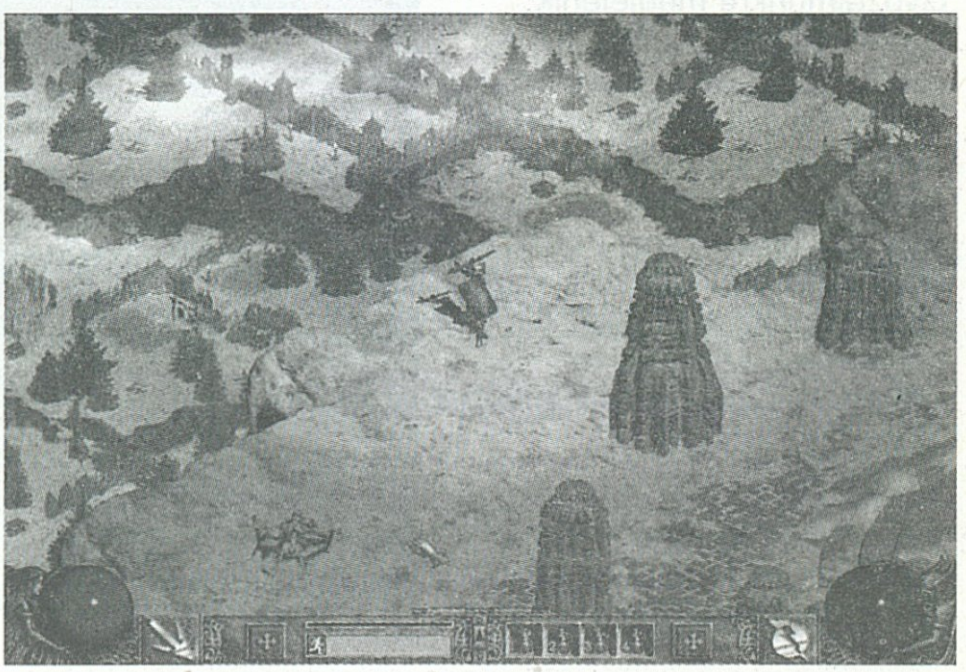
dzsungelbe a Flayer Dungeon-on egy fényes ládában találjuk meg Kalim agyát.
Ahogy végigverekedjük magunkat Lower Kurast-on, Kurast Bazaar-ba jutunk. Ott az egyik lépcsőlejárón ereszkedjünk alá Ruined Temple-ba, hogy egy díszes állványról elhozzuk Alkor-nak Lam Esen kötetét. (Ez a 4. quest) Az öreg alkimista a könyvért cserébe öt darab személyiségfejlesztő pontot ad.
Folytatva a küzdelmet a gonosszal Upper Kurast-ba jutunk, ahol szűk lejárókon tudunk bejutni a csatornahálózatba. Addig kutakodjunk ezen a nem éppen kellemes helyen, amíg a második szinten fel nem fedezünk egy ládikót, benne Khalim szívével.
Ahogy visszatérünk a kikötőbe azonnal Ormus kíván szólni hozzánk. Megbíz minket a két utolsó küldetéssel. Miszerint: meg kell találni Blackened templomát a Travincal pályán; és össze kell törni a Compelling Orb-ot a Khalim Will-vel, hogy megnyíljon az út Mephisto-hoz.
Eljutva Travincal-ba úgy módosul az 5. quest, hogy meg kell ölnünk a High Council-t, ami nem más, mint három sántító, de nagyon erős szörnyszülött. Rájuk közvetlenül az Orb mellett akadhatunk. Ha sikerült legyőzni mindenkit, akkor alakítsuk át Kalim hagyatékait a Horadric kockájában, és az így keletkezett fegyverrel zúzzuk szét a Compelling Orb-ot. Ekkor megnyílik a lépcsőlejáró Mephisto-hoz.
A Durance of Hate pályája is három szintből áll, és a legutolsón tanyázik a harmadik szín főellensége: Mephisto. Hihetetlen nagy ereje félelmetes ellenséggé teszi, de egy „segéddel" és némi szerencsével könnyen legyőzhető. Halálával számos hasznos portékát hagy maga után. Ilyen többek között a lélek köve, ami elengedhetetlen a későbbiekben a továbbhaladáshoz. Ha megszereztük azt a kék kis kövecskét, akkor nem marad más dolgunk hátra, minthogy átkeljünk a portálon, ami a pálya közepén van. Ez visz át bennünket a negyedik színre.

ACT IV.

Pandemonium Fortress: ez az utolsó végvára a világosságnak a sötéttel szemben. Innen vezet majd utunk Diablo-hoz, a terror urához. Ezen az érdekes helyen már csak minimális létszámú élő személyzet tartózkodik. A két lokálpatrióta Jamella és Halbu. Az utóbbi a kovács, míg az előbbi pedig egy kereskedő, aki gyógyítani is tud. Kicsit odébb találkozhatunk Cain-nal, aki izgatottan rebegi a második számú küldetésünket. Miszerint Mephisto lélek kövét bele kell tennünk a Hellforge-ba. Mielőtt nekivágnánk a kalandoknak, engedjük, hogy Tyrael is had szóljon egy pár szót. Tőle tudhatjuk meg az első számú küldetést: meg kell találni Izual-t a Plains of Despair pályán, és meg kell ölni. (Ha meghal a felbérelt személyünk a harcok során, akkor nála támasztathatjuk fel.)
A negyedik szín komolysága és nehézsége már abból is látszik, hogy mindössze három küldetés van. De ezek mindegyike egyenként felér legalább hárommal, mert a pályák óriásiak, és az ellenfelek szívósak, és nagyon sokan vannak. Ennyi bevezető után akár neki is vághatunk, de had intsek mindenkit külön óvatosságra.
Elhagyván az erődöt Outer Steppes-be jutunk, ahol megszámlálhatatlan szörny, és démon szabadul a nyakunkba. Ha átverekedtünk ezen a pályán, Plains of Despair lesz a következő állomás, ahol egy igen gyors és szívós ellenfelet kell elpusztítanunk. Ő Izual, a korrupt angyal. Halála után a lelke kiszáll a testéből és elmondja, hogy hogyan szövetkezett Diablo-

val. Térjünk vissza Pandemonium-ba, és újságoljuk el a hallottakat Tyrael-nek, aki kettő darab skill-lel jutalmaz meg minket tettünkért.
Ha keresztülrágtuk magunkat a City of Damned-en, akkor River of Flame-be jutunk, ahol a Hellforge is van. Azonban ezt a kohót is őrzi egy kovács. Öljük meg, és a szerszámával törjük szét Mephisto soulstone-ját az üllőn, ami után igazán értékes drágaköveket kapunk. Ezt követően megkapjuk a legutolsó küldetést, hogy öljük meg Diablo-t a saját szentélyében. Útban Chaos Sanctuary felé, Habriel állít meg egy pár szó erejéig. Elmondása szerint ahhoz, hogy Diablo-val megküzdjünk, öt darab plombát kell aktiválni, mert akkor jelenik csak meg a terror ura. Ha úgy teszünk, ahogy Habriel mondta, akkor a csillag közepén feltűnik egy félelmetes alak. Legyőzéséhez igen aktív testmozgásra lesz szükség, és nem árt ha észben tartjuk azt a mondást, hogy: „Szégyen a futás, de hasznos!". Ez a főellenség is rengeteg hasznos holmit hagy hátra halála után. Bártan adjuk el azokat, amikre már nincs szükségünk.
Amikor meglát Cain bennünket - visszaérkezvén a véres ütközetből - már messziről elénk siet, hogy agyondicsérjen, és megköszönje tettünket. Taryel a sikerek ellenére sem elégedett. Elmondja, hogy Baal még életben van, és megbíz, hogy győzzük le őt is. Hogy utunkat lerövidítse, egy portált nyit, ami egyenesen Harrogath-ba repít.

ACT V.
Amikor megérkezünk Harrogath-ba, a kis hegyi településre, elsőként Malah üdvözöl minket. Az idős hölgy kiegészítőket és fegyvereket árul, de ha kell, gyógyít is. Valamivel odébb találkozhatunk Cain-nal és Qual-Kehk-kel (a seregek főkapitányával - nála tudunk majd embereket felbérelni). Nihlathak az a személy, akiről mindenki egy kicsit negatívan nyilatkozik, már ha hajlandóak rá az emberek. Ha sok pénzünk van, őnála tehetjük kockára. A ládánk mellett lévő házban él a kovács Larzuk, aki meg is bíz minket az első számú küldetésünkkel. Meg kell állítanunk az ostromot, mégpedig úgy, hogy megöljük Shenk-et, aki a sötét seregek felügyelője.
Útra kelvén, a főkapun át Bloody Foothills-be jutunk. Figyeljünk nagyon a lépteinkre, mert mindenfelé katapultok vannak, amik nagy távolságokból jelentős veszteségeket tudnak okozni. Ahogy egyre jobban eltávolodunk a védelmet nyújtó vártól, egyszer csak megpillantjuk a keresett szörnyet. Igyekezzünk megfosztani maradék életerejétől, mert ha ezt megtesszük, Larzuk egy általunk kijelölt eszközünket üregessé alakít át, hogy drágaköveket helyezhessünk el benne.
Folytatván utunkat, Frigid Highlands-on ér utol minket a második küldetés híre. Meg kell találnunk a fogva tartott katonákat. Átfürkészvén az egész pályát, néhányat a második, az utolsó öt embert pedig a harmadik



erődvonulatban találhatjuk meg. Qual-Kehk annyira megörül a kiszabadított harcosainak, hogy az évek óta féltve őrzött ékköveit nekünk ajándékozza, és megengedi, hogy felbéreljük tőle néhányat.

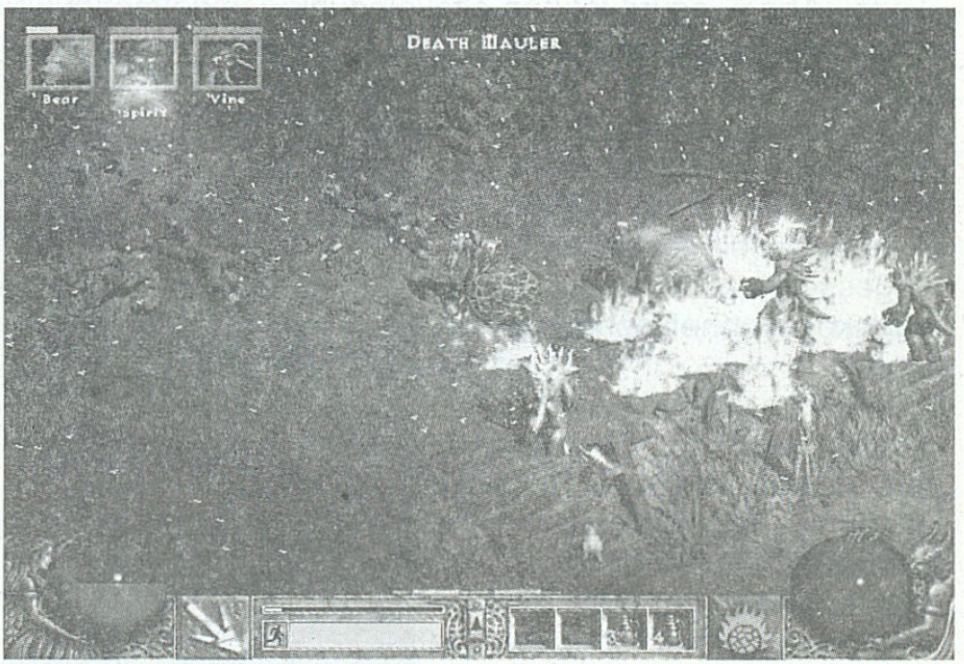
Dicsőséges tetteink hallatán Malah fordul hozzánk egy kérdéssel. Szeretné, ha megtalálnánk a fiatal alkimistát, Anya-t. Felkutatását az Arreat Plateau-i jégfalnál kezdjük, mert az ott lévő nyílás vezet a Frozen River pályára a Crystalline átjárón keresztül. A jégcsapok között egy nyakig megfagyott női testre bukkanunk, aki már alig tud beszélni. Gyorsan menjünk Malah-hoz aki egy italt ad, amivel kiolvaszthatjuk Anya-t. A sikeres kiszabadításért jutalmunk egy papirusztekercs, amit ha elolvasunk, ellenállóbbak leszünk.

Negyedik küldetésünket Anya-tól kapjuk. Megbíz, hogy pusztítsuk el azt az embert, aki megpróbálta „hibernálni" őt, Nihlothak-ot. Segítségül egy portált nyit Nihlotah templomába, de közli velünk, hogy a keresett férfit csak a Halls of Vaught pályán találjuk meg. Így hát át kell verekednünk magunkat Halls of Anguish-on, és a Halls of Pain-en, hogy egy rövid ütközetben kionthassuk annak a korrupt embernek a vérét. Mindezekért cserébe az alkimista hölgy rólunk nevez el egy tárgyat.

Kalandjaink tovább folytatódnak, mert Qual-Kehk azt az utasítást adja, hogy haladjunk végig az Ancients' Way-en, és találjuk meg az ősöket. Ezért vegyük utunkat a Galacial Trial-ra, majd pedig a Frozen Tundra- ra. Onnan indul az ősök útja, és egészen az Arreal Summit-ig tart. Haladjunk végig ezen az útvonalon, hogy aktiválhassuk a mennyek oltárát. Miután működésbe hoztuk a szerkezetet, meg kell ölnünk a három életre kelt alakot, Talic-ot, Madawic-et és Korlic-ot.

A harcok közepette egyre közelebb kerülünk a terror urához, Baal-hez. Tudván azt, hogy a trónszobáját nem szokta elhagyni, ezért odáig kell leverekednünk magunkat. Először is a Worldstone Keeper pályáin kell sikeresen túljutnunk, aztán pedig a Throne of Destruction-on. Ez utóbbin egy időre láthatjuk a gonosz Baal-t, de sajnos nem tudjuk megsebesíteni. Ellenben viszont a Worldstone Chamber-en szemtől szembe kerülhetünk vele, és megállás nélkül ostromolhatjuk.

Győzelmünkre megjelenik Tyrael, és közli velünk, hogy már késő. A terror ura megfertőzte a Worldstone-t, és nem marad más választása, minthogy elpusztítsa azt. Előtte még nyit nekünk egy portált, hogy időben el tudjunk menekülni az omladozó helyszínről. Átlépvén az időkapun - egyszerű halandóból legendává leszünk.



Laclow